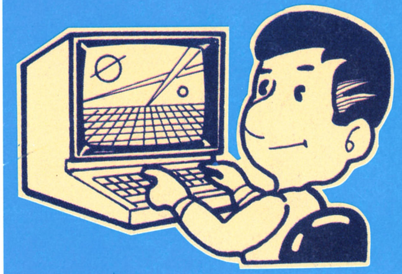
昭和58年3月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第3号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

マイコン BASIC Magazine

定価 ¥300

3



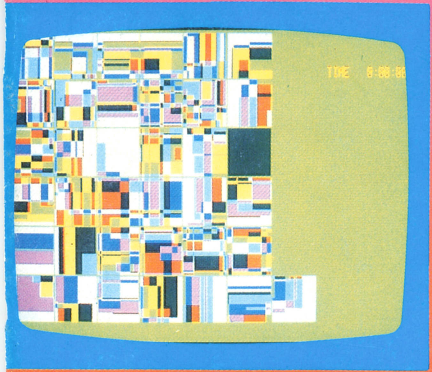
パソコン29機種のソフト40本一挙掲載

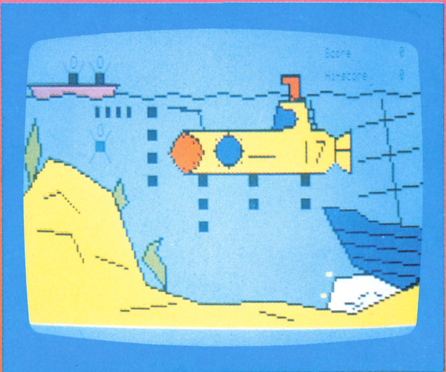
BMJr.L2 MTEORIC SHOWER／ミサイルATTACK BMLIII SEA WARS FM-7/8 PUZZLE／U-BOAT GAME FP-1000／1100 ファイヤー・レスキュー JR-100 カエルの冒険／METEO←はるみちゃんの作品！ JR-200 ALIEN HUNTER M-5 CHICKEN RACE／ポールポジション MZ-K／1200／700 スパイダービルディング(K／1200用)／魔の曲技飛行／追跡ゲーム／スペース・レーザー(700用) MZ-B／2000 SUPER SCORPION／アイスマン／HELIOCPTER PASPIA／T 脱出／BIG SUBMARINE PC-6001 立体三次元迷路／BOXING TRAINING／グラフィック霊感ゲーム PC-8001 STOPハルミチャン！／黒ひげ危機一発！ PC-8801 スリップ・ダウン ぴゅう太 金ひろいゲーム SMC-70 ハラハラゲーム VIC-1001 宝石商サム／ザドルジャン X1 キャラクタ・パターン作成／ATTACKER ZX-81 迷路ゲーム HC-20 神経衰弱 FX-702P サイモン／数当て PC-1211 ポーカーPART2 PC-1500 がんばれミツコちゃん MAX MACHINE ウサギとカメ PB-100 SLOT GAME2……

NEWモデル(MAXマシーン／MZ-700／PB-100／FM-7／M-5／ぴゅう太／SMC-70／X1)のソフト掲載！

移植マスター大作戦8

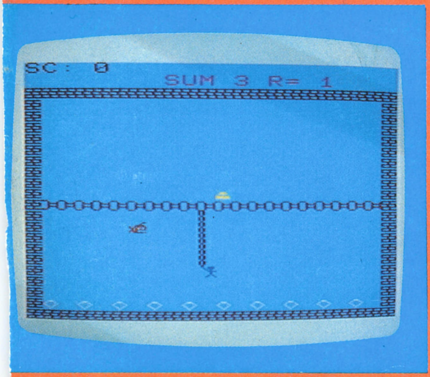
移植テク実力判定の巻

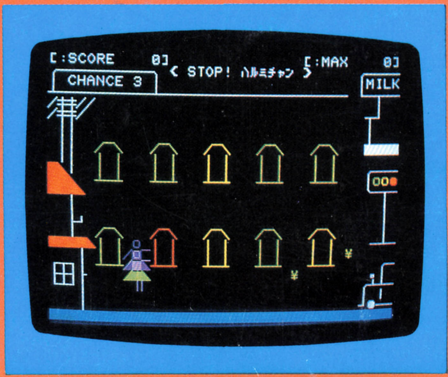


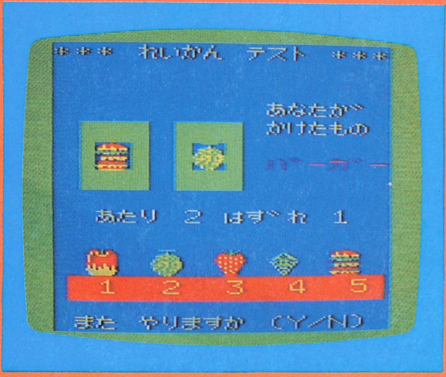




PC-8001mk II 価格123,000円はどんなパソコン？








SHARP
こんなMZを待っていた。
MOSCOW
PARIS
PEKIN
TOKYO
L.ANGELS
WASHINGTON
REO
S.AFRICA
SYDNEY
SHARP
MZ-700
Personal Computer
※写真はMZ-731、カラーディスプレイMZ-1D05は別売です。

同じ選ぶなら初めから本モノを、将来性まで見きわめて選びたい。
いま大いなる発展性を秘めて驚異のハイコストパフォーマンスMZ。

いま、MZがパソコンの機能と価格の概念を破りました。上達に合わせて進化する先駆のクリーン設計、家庭用カラーTVが使える、そして高度なシステムへの可能性を秘めた優れた拡張性。さらにデータレコーダ、4色カラープロッタプリンタまで本体に収納できる高密度オールインワンタイプ。MZ-700シリーズは、パソコンの在り方を徹底して追求した、まさにマニアも驚く本格仕様です。気軽に触れあえる、高度なテクニックも駆使できる。ホビーから実務まであらゆる目的に、そしてあらゆる人々に存分に活用していただきたい自信作です。

〈MZ-700シリーズの主な特長〉●グラフィック機能を装備した4色プロッタプリンタ内蔵〈MZ-731)●外部プリンタ用インターフェイス内蔵●高機能・高速CPU Z80A搭載　メインメモリ64KバイトRAM標準実装●カラー対応BASIC装備●BASICを考慮した使いやすいキー配列●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ)●家庭用カラーTV、専用カラーディスプレイ(別売)による多彩なビジュアル対応●プリンタとの対話モード装備●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL、システムプログラム、マシンランゲージ等)が活用可能●外形寸法・重量: MZ-731/440(幅)×305(奥行)×102(高さ)mm・4.6kg、MZ-721/440(幅)×305(奥行)×86(高さ)mm・4.0kg、MZ-711/440(幅)×305(奥行)×86(高さ)mm・3.6kg

パーソナルコンピュータ
MZ-700 シリーズ

MZ-711…標準価格 79,800円
MZ-721…標準価格 89,800円(データレコーダ内蔵)
MZ-731…標準価格128,000円(データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵)

MZ-700シリーズ・ペリフェラルファミリー

●データレコーダ	MZ-1T01	標準価格	12,000円
●カラープロッタプリンタ	MZ-1P01	標準価格	39,800円
●12型グリーンディスプレイ	MZ-1D04	標準価格	32,800円
●ディスプレイスタンド	MZ-1S05	標準価格	7,000円
●14型カラーディスプレイ	MZ-1D05	標準価格	69,800円
●チルトスタンド	MZ-1S02	標準価格	13,000円
●ジョイスティック	MZ-1X03		発売予定
●システムキャリングケース	MZ-1X04 R/G	標準価格	19,800円


●MZ-700シリーズが収納できるシステムキャリングケースMZ-1X04 R/G(写真はR〈レッド〉)

シャープ株式会社　本社　〒545　大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内家電営業本部システム機器営業企画部へ●北海道(011)642-4649・東北(0222)96-4649・関越(0286)35-1151 東京(03)893-4649・北陸(0762)49-4649・中部(052)322-4649・近畿(06)643-4649・中国(082)874-4649・四国(0878)33-4649・九州(092)572-4649・沖縄(0988)62-2231 または シャープビジネス株式会社 販推部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)●札幌(011)641-3631・山形(0236)33-3215・仙台(0222)94-3247・新潟(0252)83-1795・宇都宮(0286)37-3576・埼玉(0486)63-5159・千葉(0472)63-4043・東京(03)625-5111・横浜(045)751-3215・金沢(0762)49-1240・福井(0776)27-1800・名古屋(052)332-2631・京都(075)681-4361・大阪(06)631-1181・神戸(078)431-4361・広島(082)874-4925・高松(0878)33-4255・福岡(092)572-2611・沖縄(0988)61-7360 ※ご購入の際は、購入年月日・販売店名など所定の事項を記入した保証書を必ずお受けとりください。★シャープ東京支社・市ヶ谷ショールームでは、「MZマイコン教室」を常時開講しています。

話題沸騰!!TV提供番組
パソコン・サンデー
毎週日曜、以下の放送局で絶賛放映中!!
テレビ東京(アサ)9:30〜10:00●テレビ大阪(アサ)9:30〜10:00
奈良テレビ(午後)16:30〜17:00●テレビ和歌山(午前)11:00〜11:30
びわこ放送(午前)11:25〜11:55●札幌テレビ(ヨル)24:25〜24:55
東北放送(ヨル)24:00〜24:30●山梨放送(ヨル)24:25〜24:55
新潟放送(ヨル)24:00〜24:30●信越放送(ヨル)24:00〜24:30
石川テレビ(ヨル)24:25〜24:55●東海テレビ(ヨル)24:25〜24:55
山陽放送(ヨル)24:05〜24:35●広島テレビ(アサ)7:00〜7:30
テレビ西日本(ヨル)24:26〜24:56●テレビ静岡(ヨル)24:25〜24:55
琉球放送(ヨル)23:40〜24:10
司会:萩尾みどり/小倉智昭●講師:宮永好道(Dr.パソコン)
新テキスト「楽しく学ぶプログラミング」(新紀元社)980円発売中!!

パソコンに求められるあらゆる機能を搭載したMZの最上位バージョン

パーソナルコンピュータ
MZ-3500 シリーズ
MZ-3541　標準価格410,000円 〈ミニフロッピー2基内蔵〉
MZ-3531　標準価格320,000円 〈ミニフロッピー1基内蔵〉
●写真は本体(MZ-3541)、キーボード(MZ-1K01 標準価格38,000円)、CRT(MZ-1D02標準価格49,800円)及びチルトスタンド(MZ-1S01標準価格12,000円)を組合せた例です。
※組合せ価格 509,800円



磨きぬかれた性能も鮮やかな新次元クリーンコンピュータ
MZ-2000
パーソナルコンピュータ
標準価格 218,000円
〈10型グリーンCRT・電磁メカカセットデッキ標準装備〉

※画面はオプションのグラフィックボードを使用した例です。



強力なグラフィック機能を備えたMZ-80Bの上位バージョン
MZ-80B2
パーソナルコンピュータ
標準価格 278,000円
〈10型グリーンCRT・電磁メカカセットデッキ標準装備〉



気軽に愉しくコンピュータとスキンシップできる実力派入門機
MZ-1200
パーソナルコンピュータ
〈10型グリーンCRT、カセットデッキ標準装備〉



資料請求券
MZ-700
ベーシック
マガジン

National

－技術でひらく 世界の繁栄－



3重和音、8色のカラー表示などが可能。ゲームからデータ管理まで

自由に使いこなすためのパーソナルコンピュータ、79,800円で新登場。

これからの家庭用コンピュータの在り方を徹底的に追求して開発されたパーソナルコンピュータ《JR-200》。ゲームや家庭内学習はもちろんのこと、近い将来予想されるご家庭での通信情報の利用にまでも対応できる多彩な機能を搭載しました。たとえば、3重和音や64種のユーザ定義図形にくわえ、 別売りのプリンタや、フロッピディスク、RS-232Cユニットなどの増設も可能。まさにこれからのホームコンピュータ時代にふさわしい多機能機です。

- ●ご家庭のカラーテレビや専用カラーモニタに直結できます。
- ●カラー画面を動かすと同時に、3重音までの和音が出せます。
- ●カラー信号は黒、青、赤、赤紫、緑、水色、黄、白の8色で、画面の全記号を任意の色に設定できます。
- ●64種のユーザ定義図形機能付、文字や図形が自由につくれます。
- ●RAMメモリ32Kバイト、ROMメモリ16Kバイトを実装。
- ●カセットレコーダは、高速2400ボー/普通600ボー切換え可能。



さあ、来い。
ホームコンピュータ時代。

ゲームや学習だけでなく
生活情報の処理や、通信情報とのドッキングなど
暮らしとコンピュータの関係が
ますます密接になって来ています。
こうしたホームコンピュータ時代の到来に備えて
いま、新しいパソコンの誕生です。



新発売

JR-200

標準価格…………79,800円

●ディスプレイケーブル(RFケーブル)、録音ケーブル付
●寸法：幅34.8×高さ5.6×奥行20.8cm重さ：約1.7kg(本体)
●別売専用カラーCRTディスプレイTX-12T1標準価格64,800円
●別売プログラムレコーダ RQ-8300 標準価格18,000円

●ナショナルクレジットも、ご利用下さい。●JR-200ご購入の際は、販売店名など記入事項をご確認のうえ、必ず「保証書」をお受け取り下さい。

ナショナル パーソナルコンピュータ

松下電器
松下通信

●お問い合わせは……………………松下通信工業株式会社 電卓事業部 MB係 〒226 横浜市緑区佐江戸町600番地 電話(045)932-1231(代表)



ソフトの多彩さ、システムの拡張性、そしてメモリの柔軟性など、東芝パーソナルコンピュータ「パソピア」は本格派。そしていま、本体にスロットインするだけで容易に機能を拡大できるRAM＆ROMパックが、多彩に新登場。

多彩なRAM＆ROMパックで「パソピア」の機能、さらに充実。

【RAMパック(バッテリーバックアップ付)**】**データ入出力を高速処理でき、電池付きだからデータ保持が可能。あたかも手のひらにのるフロッピーディスクユニットのように手軽に使えます。

●4KバイトRAM PAC2 PA7240……14,000円
●16KバイトRAM PAC2 PA7242……28,000円
●32KバイトRAM PAC2 PA7244……価格未定(今春発売予定)



●パーソナルコンピュータ「パソピア」PA7010／7012 163,000円(本体価格)
●ファインカラーディスプレイ PA7161 168,000円
●ミニフロッピーディスク ユニット PA7200 290,000円 OA-DISK BASIC、T-DISK BASICは別売(各18,000円)
●ドットプリンタII PA7251 153,000円

【漢字ROMパック】ミニフロッピーディスクなしで漢字が使える「漢字ROMパック」新登場。

●漢字ROM PAC2 PA7246……40,000円

【T-BASIC、OA-BASIC ROMパック】メモリの制約や効率の点で、ひとつのBASICには機能に制限があります。そこで「パソピア」は、用途に応じてBASICを選択できるようT-BASICと、OA-BASICの2タイプをサポートしています。

●T-BASIC ROM PAC1 PA7520……33,000円●OA-BASIC ROM PAC1 PA7522……33,000円●(T-DISK BASIC PA7521、OA-DISK BASIC PA7523……各18,000円)

【MINI-PASCAL ROMパック】標準PASCALのサブセットに独自の機能を持った言語仕様。コンピュータプログラミングの入門用に最適です。スロットインで、BASICマシンからPASCALマシンに早変わり。ミニフロッピーディスクユニットは必要ありません。

●MINI-PASCAL ROM PAC1 PA7540……33,000円

東芝パーソナルコンピュータ
PASOPIA

日本語表示も余裕の16ビット。



●本格的なOAユース、研究開発ユースに対応できる高性能16ビット汎用パソコン。●192Kバイト主メモリに加えて、最大512Kバイトまで拡張可能。●5インチフロッピーディスクユニット、プリンタ、RS-232Cインタフェースを本体に標準実装。●640×500ドットの高解像度。16色指定(ドット単位)やカラーパレット機能で強力なグラフィック機能。●強力な漢字機能に、1000文字(1画面)を表示できる専用ディスプレイ、そして漢字プリンタで日本語処理がいちだんと充実。●薄形軽量のキーボードは、本体とセパレート。Nキーロールオーバーや3段階角度調整機構も装備。●「パソピア」の周辺機器も各種共用可能。

新登場

東芝パーソナルコンピュータ
PASOPIA16

資料請求券パソピア
マイBA

●お問い合わせ、資料ご希望の方は――〒105 東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気㈱オフィスオートメーション事業部(03)507-6758・6759(ダイヤルイン)



夢 かなえてあげる。

大きな未来がB5サイズになった。夢がひろがるコンピュータM5、ソードから。

新発売

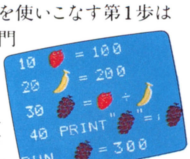
m5
エム・ファイブ

ゲームからビジネスまで多才な機能を搭載

¥49,800
〈標準小売価格〉

〈標準付属品〉●BASIC-I ROMカートリッジ●標準ゲームカセットテープ(ゲーム2種、調整プログラム入り)**●AC電源アダプタ●オーディオカセット用信号ケーブル●テレビ接続コード**(テレビ切換えスイッチ付)
〈オプション〉●ジョイパッド(2個1組)**●各種ソフト別売**

■中学生でもらくらくBASIC入門。
BASIC-I………………標準付属
コンピュータを使いこなす第1歩はBASICの入門から。まったくの初心者でも気軽に入りこめるのがBASIC-Iです。



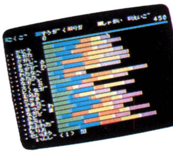
■おとうさんはビジネスの最前線で。
BASIC-F…………今春発売予定
浮動小数点計算、倍精度計算、関数計算など高度な計算ができ、ビジネスから技術計算まで、おおいに活用することができます。



■高校生ならアニメ・ゲーム創りに。
BASIC-G…………近日発売予定
32枚の動画パターンが動き、シンセサイザー機能で音楽も。16色のアニメ&オリジナルゲームを簡単に創ることができます。



■おかあさんの家庭管理も未来的。
FALC(簡易言語)
おかあさんが覚えるのは、わずか10個の命令語だけ。あとはアイデアしだいで、家事からビジネスまで幅広く使うことができます。



■僕には 楽しいゲームがいっぱい。
GAME………カートリッジ4,800円
ディグダグ/ボスコニアン/ギャラックス/ワープ&ワープ/タンクバタリアン/パワーパック(その他カセットテープゲーム1,800円も発売中)



■M5本体仕様
●CPU Z80A**●シンセサイザー機能 ●ROM** 8KB **●RAM** 20KB **●キーボード** JIS配列あいうえお順(ひらがなキー)**●RF出力 ●映像出力 ●音響出力 ●オーディオカセット・インタフェース ●プリンタ・インタフェース ●カートリッジ・コネクタ ●寸法** 262×185×35mm(B5サイズ) 800g(本体のみ)
※改良のため、予告なく仕様を変更することがあります。

ジョイパッド(別売)¥10,000(2個1組)



※通信用の端末としても将来使えます。
※ご家庭のテレビがそのまま使えます。

株式会社 ソード電算機システム
本部・東京営業所/〒104 東京都中央区八重洲2-7-12 京橋K・1ビル ☎03(281)8111(代表)

お問い合わせは：東京営業所☎03(281)8111㈹／仙台営業所☎0222(21)6681㈹／筑波営業所☎0298(52)3121㈹／新潟営業所☎0252(25)1166㈹／山梨営業所☎0552(28)2871㈹／名古屋営業所☎052(562)1663㈹／大阪営業所☎06(343)0900㈹／広島営業所☎082(221)1501㈹／九州営業所☎092(473)7331㈹／ソードOAシステムズ☎03(295)6322㈹／ソード・ビジネスコンサルタント☎03(342)7401／ソード札幌☎011(731)6107㈹

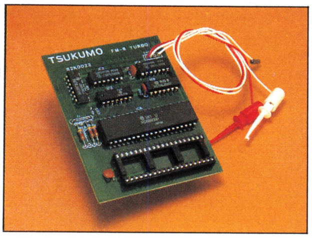
※資料請求ご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上お送りください。

資料請求券
M・B
M5

ツクモオリジナルシリーズ

FM-8にターボがついた!!
8M倍速ボード

新発売



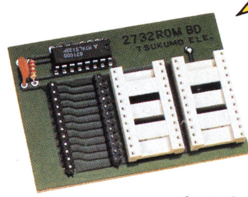
FM-8ターボは、富士通FM-8を1.5～2倍以上の速度で動作させる為に作られたボードです。ボードは、本体内部へ装着します。電源スイッチONで、すぐに高速モードで走ります。BASICで元の速度に戻したい時は"MOTOR ON"をキーインします。高速モードにするには、"MOTOR OFF"でOKです。Z-80カード、ミニフロッピーディスクも使用できますが、Z-80は速くなりません。

仕　様
- MAIN CPU CLOCK ……………8MHz／5MHz
- SUB CPU CLOCK ……………8MHz／5MHz
- 速度切替は、モーター用リレーと、6809HALT信号との論理和動作
- 使用温度範囲：0℃～40℃

FMターボ
¥13,500〒500

PC-8001 2732ROMボード

新発売



〒500
売価¥3,000

日本語ワードプロセッサー
ワードシリーズ大好評発売中!!

10,000語以上の辞書付

PC-8801用……………………………PCワード　¥15,000
ディスケット 2枚組　　宛名書きソフトは標準実装

FM-8用(FM-7用もあります)……FMワード　¥28,000
ディスケット 2枚組　　宛名書きソフトは標準実装　送料各¥700

■FMワードシステム構成
- ミニフロッピー・ディスク1～4台(シングルドライブ可)
- CRTディスプレイ
- MP-80K漢字プリンタ又はMP-80T2、MP-80T3

■PCワードシステム構成
- ミニフロッピー・ディスク1～4台(シングルドライブ可)
- CRTディスプレイ
- MP-80K漢字プリンタ又はPC-8822

旧バージョン(辞書ナシ)をおもちの方へ……ディスケットと交換手数料として¥2,500お送り下されば交換致します。

仕　様

印字：JIS第一水準漢字/2965字、非漢字/435字、外字/5字　**文書作成エリア**：50桁×36桁最大　**編集**：文章入力時でも編集できる　**漢字入力**：漢字読み2桁による変換、JISコード4桁による変換　**印刷**：条件の初期設定を行なうが、印刷時に変更も可能。縦書き、横書き、関連した文書の連続印刷も可能。10,000語以上の辞書標準実装。

新発売

☆中央復帰式
☆プッシュSWは高性能マイクロSW採用

新型高性能ジョイスティック
シャープMZ-700専用

JOY-700



8方向＋トリガーSW

ツクモオリジナルソフトはほとんどJOY-700で動きます。

送料¥700
衝撃の¥5,800

PC-8001マシン語ローダー

マシン語版テープソフトが40本!!



これ一枚にそっくり入ります。

今までのDISKに入りきらなかった長いBASICのソフトはもちろんの事、マシン語で書かれたソフトもOKです。
対象となるDISKは、NEC PC-8031-2W及び、工人舎KD-280D/PCです。

ディスケット2枚　取扱説明書付
¥9,800送料500

○マルチカード使用時のフリーエリア　32674バイト。
○増設RAMナシの場合、又はPC-8801に流用される場合は　24482バイト。
　上記以上の長いプログラムは、SAVE出来ません。

PCマスター

Z-80アセンブラ
＋強力モニタ＋内蔵ROM



PC-8001テクニカルノウハウ集(ASCII出版)等により、BASICの次のステップをめざしている方々には最適なTOOLです。

雑誌に記載されているBASIC、マシン語はもとよりアセンブラも使えますので、本だけでの学習より、もっと確実に理解出来ます。

2732×2ボード実装済
取扱説明書付¥14,800送料500

FM-8なんでもかんでもユーティリティーソフト

おもな機能　○ゲームローダー……今までDISKに入らなかった、テープ版のゲームソフトが1枚のディスケットに10種収納出来る。
○オートスタートDISK作成……希望のソフトを簡単にSWONで始まるオートスタート機能をもたせる事が出来る。

その他の機能
- 漢字プリント　MP-80TⅢサブルーチン
- メモリーエディター
- マシン語プログラムのアドレス表示
- 2Kの広いROMモードBASIC
- 2Kの広いDISKモードBASIC
- アスキーシーケンシャルファイルの転送
- アスキーランダムファイルの転送
- 文字列及びバイナリーコードのサーチ及び書き替え
- 連続フォーマットプログラム
- 連続コピープログラム
- アスキー表示付高速ダンプ
- アスキー表示付ディスクダンプ
- 全BASICのダンプ
- プリンタのイニシャライズ66行／88行　80文字／132文字　ページ機能付

DISK版¥9,800送料500

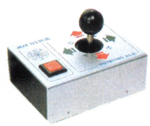
おすすめ入門機組み合わせセット

シャープMZ-700 組み合わせシリーズ



NH-12D9
標準価格：99,800円
12型高解像度ノングレアブラックブラウン管採用。無反射画面により明るい部屋の中でもくっきり鮮明な画像を再現します。

MZ-731 ¥128,000



ツクモオリジナルジョイステックJOY・700
¥5,800



ツクモオリジナルソフト５本
¥12,500

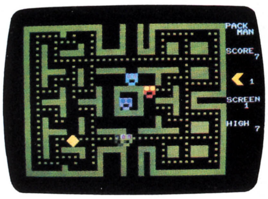
Aセット
MZ-721(¥89,800)＋JOY-700(¥5,800)＋オリジナルソフト10本(¥25,000)
＝¥120,600➡¥89,800

Bセット
MZ-721＋有名メーカー中精細度カラーモニターTV(¥67,800 接続ケーブル¥1,800)＋JOY700＋オリジナルソフト5本＝¥177,700➡¥128,000

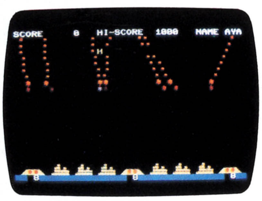
Cセット
MZ-721＋有名メーカー高精度カラーモニターTV(¥99,800 接続ケーブル付)＋JOY-700＋オリジナルソフト5本＝¥207,900
➡¥162,000

スペシャルセット ○MZ-731＋NH-12D9＋JOY-700＋オリジナルソフト５本＝定価¥246,100 超特価¥194,000

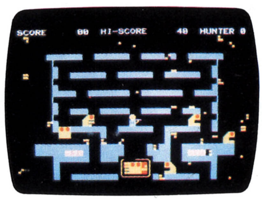
MZ-700用ツクモオリジナルソフト（ジョイステックでも動きます）。



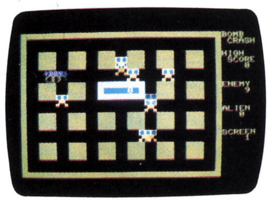
パックマン ¥2,500



ミサイルコマンド¥2,500



ヘルダイバー¥2,500



ボンバークラッシュ¥2,500

その他
○札幌エイリアン
○レーザーコマンダー
○TIME PILOT
○マザーシップ
○SOSアイランド
○今更インベーダー
各¥2,500
〒300
発売中

NEC PC-6001組み合わせシリーズ



NECマイクロコンピューター
PC-6001 ¥89,800

オリジナルジョイステック
¥4,800

BASIC教本
¥2,500

ツクモオリジナルソフト5本
¥12,500

¥2,800
ASCIIゲームパック

Aセット PC-6001(¥89,800)＋ジョイステック2本(¥9,600)＋みんなで使おうBASIC教本(¥2,500)＋ASCII製ゲームバック１本(¥2,800)＋ツクモオリジナルソフト５￥(¥12,500)
＝¥117,200➡¥89,800

Bセット PC-6001＋PC-6006(ROM RAMカートリッジ¥14,000)＋ツクモオリジナルソフト5本
¥116,300➡¥88,000

Cセット PC-6001＋PC-6006＋SEAM60(Z-80アセンブラROM、アスキーコンシューマ製¥14,800)＋ツクモオリジナルソフト5本＝¥131,100➡¥99,800

Aセットは、BASIC入門用の組み合わせです。Bセットは、ユーザーズエリアを32Kまで増設したBASIC派の方々に最適です。Cセットは、エディタアセンブラまで装備したマシン語派の方々に最適です。

そ の 他

ナショナルJR-200組み合わせシリーズ

Aセット
JR-200(¥79,800)＋オリジナルジョイステック×2本(¥9,600)＋テープレコーダーMRIIDR(¥12,800)＝¥102,200➡¥83,800

コモドールVIC-64組み合わせシリーズ

Aセット
VIC-64(¥99,800)＋VIC-1530(¥14,800)＋オリジナルジョイステック2本(¥9,600)＝¥124,200
➡¥99,800

コモドールVIC-1001組み合わせシリーズ

Aセット
VIC-1001(¥49,800)＋VIC-1530(¥14,800)＋オリジナルジョイスティック2本(¥9,600)＋オリジナルソフト5本(¥10,000)
＝¥84,200➡¥64,600

その他トミー"ぴゅう太"、三洋"PHC-25"等も販売致しております。

御注文の際は、御注文になりたい商品名を御記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 №894047

即決クレジット
ツクモ全国クレジットOK!!
★現金特別価格で各種クレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
★60回払いまで出来ます。但、1回の支払い額は3,000円以上。
★その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
★印かん、身分証明書（免許証など）、学生の方および未成年者は、ご両親の保証が必要です。
★各種クレジットカード取扱い。日本信販、JCB、DC、UC、VISA

■通信販売は 〒101 東京都神田郵便局私書箱135 九十九電機㈱ マイコンBM係へ

九十九電機株式会社

ニューセンター店	〒101 東京都千代田区外神田1-16-10	☎03 (251)0986～8
名古屋店３Ｆ	〒460 名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンター・アメ横ビル内	☎052(263)1681
5号店	〒101 東京都千代田区外神田3-1-14	☎03 (251)0531～2
7号店	〒101 東京都千代田区外神田1-9-9	☎03 (253)4199
札幌店	〒060 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011(241)2299

通信販売の場合はお電話番号も必ず御記入下さいませ。 ■定休日 東京各店は毎週木曜日と第３水曜日、名古屋店は毎週月曜日

NEW PRICE
VIC-1001 ¥49,800



コストダウンも進歩です。ここまで来た生産技術。

コンピュータは友達だ。ともに未来を語り、ともに今日を楽しむ友達だ。みんなが気軽につきあえるパソコンを…。コモドールの主張をこめて誕生したVICが、いま全世界生産台数100万台を突破。LSI技術革新と同時に、量産技術も飛躍的に進歩させました。このコストダウンの成果を、VICシリーズのニュープライスとして贈ります。より多くの人と友達になりたい、VICのチャームアップです。

★New Price List★

COMPONENT SYSTEM

MODEL NO.	DESCRIPTION	PRICE(¥)
VIC-1001	カラー・パーソナル・コンピュータ	49,800
VIC-1010	エクスパンション・モジュール	29,800
VIC-1110	8K RAM・カートリッジ	9,800
VIC-1111	16K RAM・カートリッジ	14,800
VIC-1510	カラー・モニター(モニター・ケーブル付)	72,800
VIC-1525	グラフィック・プリンタ	69,800
VIC-C2N	カセット・ドライブ	14,800
VIC-1540	シングル・インテリジェント・フロッピー・ディスク(接続ケーブル付)	79,800
VIC-1211	スーパー・エクスパンダー・カートリッジ)	9,800
VIC-1211M	スーパー・エクスパンダー(3K RAM付)・カートリッジ	14,800
VIC-1212	プログラマーズ・エイド・カートリッジ	9,800
VIC-1213	マシン・ランゲージ・モニター・カートリッジ	9,800
VIC-1011A	RS-232C・アダプター・カートリッジ (ターミナル・タイプ)	9,800
VIC-1011B	RS-232C・アダプター・カートリッジ (カレント・ループ・タイプ)	9,800
VIC-1801	ベーシック・フォア・ザ・VIC (VIC用BASIC学習プログラム・カセット・テープ)	3,800
VIC-1311	ジョイ・スティック	3,800
VIC-1312	パドル	4,800

GAME SERIES

VIC-1901	アヴェンジャー	2,800
VIC-1906	エイリアン	2,800
VIC-1908	ポーカー	2,800
VIC-1909	ナイトドライブ	2,800
VIC-1910	レーダーラットレース	2,800
VIC-1911	スカイホール	2,800
VIC-1912	モグラたたき	2,800
VIC-1913	レーダース	2,800
VIC-1919	チェス	2,800
VIC-1920	ピンボール	2,800
VIC-1924	オメガレース	2,800

●製品改良のため価格・仕様は予告なく変更することがあります。 (1982年11月8日)

COLOR PERSONAL COMPUTER VIC-1001 ¥49.800

commodore

コモドール・ジャパン株式会社 営業本部 東京都港区芝大門2-3-11芝清水ビル 〒105 ☎03(433)6121
●東京都港区浜松町1-1-11住友東新橋ビル 〒105 ☎03(433)6111(大代表) ●大阪市南区長堀橋筋1-45-1日生長堀橋ビル 〒542 ☎06(251)4001(代表)
総発売元 ホーム・コンピュータ株式会社 東京都港区芝大門2-3-11 芝清水ビル 〒105 ☎03(433)6125(代表)

池袋東口に待望の
パソコン大型総合サービス店
ますます絶好評!

マイコンセンター60

超一流メーカー品ばかり全員集合中!ますます充実のパソコン、ソフト、書籍、パーツ、ビジネス機、ワードプロセッサー、パッケージソフト、技術サポートも万全。

下記の組合せはほんの一例です。本誌の他頁もよくご参照の上、本当に納得のゆく機種や組合せをご指定下さい。迅速ご有利にお取り計らい申し上げます。

NHK 教育テレビ「マイコン入門」は楽しくわかりやすく大評判!
水曜日PM 7:30〜8:00(再放送 月曜日PM 5:30〜6:00)

NEC-9800
超性能、16ビット(プロ向)

●本体PC-9801 ●漢字9801-01
●超高解カラーPC-8853
●漢字プリンターPC-8822
●8"ディスク装置PC-9881
●9800用8"「日本語ワープロ」ソフト
●プリンター用紙1,000枚サービス
●8"両倍ディスケット10枚サービス

標準価格 ~~1,223,000円~~ ➡ ウルトラプライス

クレジット例
①頭金 0円
月々わずか 19,600円×60回
ボーナス 30,000円×10回
②頭金 0円 月々わずか 9,600円×60回
ボーナス 90,000円×10回

完全フルセットコース

●本体PC-8801 ●漢字8801-01
●超高解カラーNH-14DA
●データレコーダーPC-6082
●漢字プリンターPC-8822
●最新5"2Drディスク装置 LFD-550PC(ケーブル込)
●システムディスク8834-2W
●5"日本語ワープロソフトサービス
●プリンター用紙1,000枚サービス
●5"両倍ディスケット10枚サービス

標準価格 ~~916,200円~~ ➡ **799,800円**

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 9,900円×60回
ボーナス 50,000円×10回

衝撃のニューフェース
PC-8001マークII

(64K実装・漢字ROM・グラフィック(640×200))
●本体PC-8001マークII
●高解カラー14D7
●データレコーダー6802 ●ソフト10本

標準価格293,000円 ➡ **239,800円**

クレジット例
①頭金 0円 月々わずか 4,400円×24回
ボーナス 10,000円×4回
②頭金 0円 月々わずか 3,700円×18回
ボーナス 25,000円×3回

PC-8001マークII ●PC-8001●PC
●PC-8801●PC-9801どれにでも対応
●5"両倍2Drディスク装置
PC-80S31

標準価格168,000円 ➡ ウルトラプライス

週刊誌サイズの豪華ハンドヘルド

(最大128K・漢字対応・グラフィック(640×200))
●ハンドヘルド8200

標準価格138,000円 ➡ ウルトラプライス

東芝のハンドヘルド
ご家庭カラーテレビに接続OK!

●本体 パソピアミニ
標準価格 ~~54,800円~~ ➡ ウルトラプライス

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,000円×12回
ボーナス 8,000円×2回

最新16ビットのぴゅう太
(NOWいより今い!)

●本体(家庭テレビ用とテレコ用ケーブル込、ジョイコントローラー2台、スイッチBOXも込)
●7種のゲームカートリッジ
(モンスターイン、ターピン、ザウルスランド、フロッガー、ボンブマン、スクランブル、ナイトフライト)

標準価格 ~~93,400円~~ ➡ ウルトラプライス

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,000円×24回
ボーナス 6,000円×4回

今一番ナウいパソコンX-1
〔超豪華カラー、コンピューターグラフィックス〕



●本体CZ-800C/D(高解カラー、データレコーダー込)
●48Kグラフィック用V-RAM

標準価格 ~~300,000円~~ ➡ ウルトラプライス

クレジット例
①頭金0円 月々わずか 4,400円×60回
ボーナス 10,000円×10回
②頭金0円 月々わずか 3,600円×36回
ボーナス 33,000円×6回

●本体MZ-2000
●必需品グラフィッボード MZ-1R01 ●ソフト10本

標準価格 ~~287,000円~~ ➡ **229,800円**

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 4,400円×50回
ボーナス 10,000円×8回

こんなMZを待っていた!!

●本体MZ-731
(カラープロッタープリンター、データレコーダー込)
●家庭テレビに接続OK

標準価格 ~~128,000円~~ ➡ ウルトラプライス

クレジット例
①頭金0円 月々わずか 3,800円×36回
ボーナス 0円
②頭金0円 月々わずか 3,800円×24回
ボーナス 10,000円×4回

安すぎる超能力機FM-7

●本体FM-7
●高解カラー(ケーブル込)
●データレコーダー

標準価格 ~~298,600円~~ ➡ ウルトラプライス

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 3,000円×48回
ボーナス 25,000円×8回

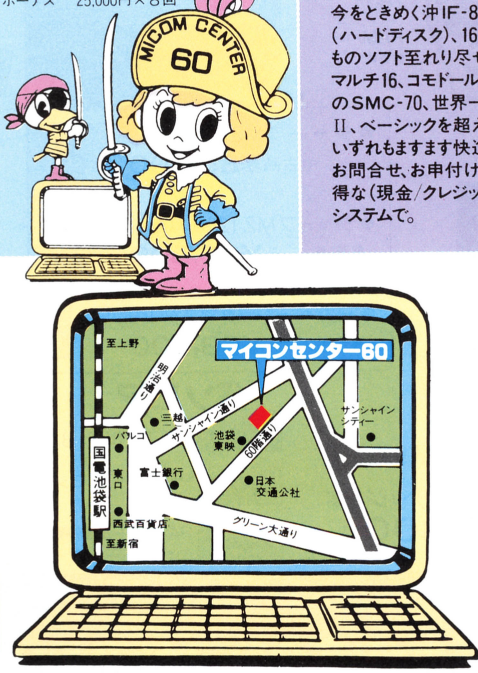
今をときめく沖IF-800モデル30(ハードディスク)、16ビットで120種ものソフト至れり尽せりの三菱マルチ16、コモドール64K、SONYのSMC-70、世界一のAPPLE II、ベーシックを超えたSORDはいずれもますます快進撃中!! お問合せ、お申付けは日本一お得な(現金/クレジット/リース)システムで。

技術の日立の、
極限サービス価格!!

●人気大爆発 超新型3.5"マイクロフロッピーMP-3370(専用カードとDOS ¥37,000)込み
●本体 レベル3マークII
●16K拡張RAM
●簡易言語BMカルク(20,000円)サービス
●マイコンの旅(2,800円)サービス
●プリンター エプソンMP-80

標準価格667,300円 ➡ **559,800円**

クレジットの1例 頭金0円
月々わずか 7,700円×60回
ボーナス 30,000円×10回



お電話1本、お葉書1枚で!
全国即納システム(配送料は無料)!

理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書でお申込み下さい。
(※②は定価合計でも自動値引きされますから、ご安心下さい。)

お申込み方法 ①商品名(メーカー、型番)②合計金額 ③お支払方法(クレジット/現金又はリース)④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望額(ボーナス払いを多少なり入れますと、月額はかなり低くなります)⑤お名前(20才未満の方は保護者のお名前も)⑥年令 ⑦ご住所 ⑧電話番号 ⑨お職業 ⑩他、ご意見、ご希望などを官製葉書にご記入の上、下記宛ご郵送下さい。お金のやりとりは1円もなしでも、お手元に全品が揃います(頭金0円のとき)。●銀行振込ご利用の方は住友信託銀行池袋支店 普通口座No.2706052にお振込下さい。
※送金手数料は差引きもOK。※口座名:㈱マイコンセンター

日本一安いクレジット!
1回〜60回までの自由自在。

●当社の営業時間は朝10時から、夜8時まで、年中無休です。●10分間だけお待ちいただいて、すぐ全商品をお持ち帰り出来る即決クレジットは身分証明出来るもの一通(運転免許証、健康保険証など)と、印鑑をご持参下さい。●クレジットも安値から起算ですから、断然お得です。●頭金0円のときはお店でも通販でもお金のやり取り不要で、全商品がお手元に。配送料も完全無料です。●現金一括だが全品届いてからお支払という方は、頭金0円のクレジット1回払をご利用になれば、金利・手数料等は一切当社持ちで、1ヵ月後に自動引落しというお得で安心なシステムがご便利。

2階は本格ビジネスフロア
(単なるマイコン屋とは段違い!)

●パナファコム ●NEC ●キャノン ●東芝 ●オリベッティー ●三菱 ●エプソン ●沖電気 ●富士通
①各機種の能力限界も明示致しますので、本当に役立つ理想の機種がじっくりと選べます。②経営上、事業上のご不満、お悩み、問題点や理想、ビジョン、ご計画など忌憚なくぶつけてみて下さい。ベテランが充分にご相談に応じます。③売ることよりも、導入後のお喜びや充実を重視する良心的システムですからご安心下さい。④日本一安いクレジット(1〜60回)やリース(3年〜6年)も有利にご利用下さい。

お問い合せ・お申し込みは

マイコンセンター60
RC係

☎03-980-1360㈹

〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5
サンシャインシティー出入口前

便利でお買得な

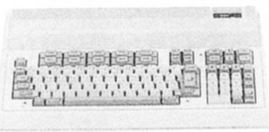
パソコンPACK 3

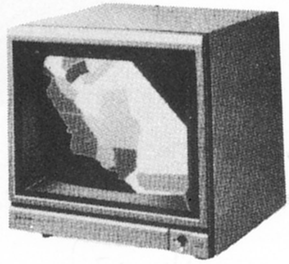
各社パソコン機器を特価で組合せ

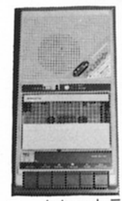
富士通

FM7＋14インチカラーモニタ＋カセットレコーダ＋ソフト28本

特価237,900円


FM7＝126,000円


14インチ高解像カラーCRT


サンヨーカセットテレコ



ソフト28本

- FM-2 セットFM7＋RFモジュレータ(KZ8000)＋サンヨーカセットテレコ＋ソフト28本 特 144,000円
- FM-3 セットFM7＋12インチグリーン(12M15B)＋同カセットテレコ＋ソフト28本 特 157,900円
- FM-4 セットFM7＋準高解像カラーモニタ(CMT140RN)＋同カセットテレコ＋ソフト28本 特 190,000円
- FM-5 セットFM7＋RFモジュレータ(KZ8000)＋GP-250F＋用紙1000枚 特 206,400円
- FM-6 セットFM7＋日立パソコンテレビ(C14-452)＋サンヨーカセット＋ソフト28本 特 201,900円

新製品 **FM-11** 販売中

本格パソコン
16ビット機



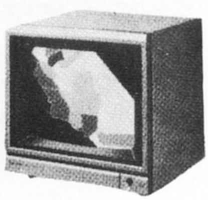
FM-11＝398,000(本体)

FM-11
EX￥398,000
AD￥338,000
ST￥268,000

カシオ

特価173,000円


FP-1100＝128,000円


14インチ準高解像カラー


フェアメイトテレコ＝20,600円


CMTケーブル

特報
今カシオをお求めになると
もれなくプログラム5種を
プレゼント中 限定数のみ

―新 発 売―

Tmdオリジナル
ビジネスソフト

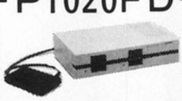
- 顧客管理プログラム
- 営業管理プログラム
- 売掛管理プログラム

各49,000円
DISK版
FP-1100専用

- FP-2 セット FP-1100(パソコン本体)＋KZ8000(RFモジュレータ) 特 128,000円
- FP-3 セット FP-1100＋12M13B(12インチグリーンCRT)＋フェアーメイトテレコ 特 151,900円
- FP-4 セット FP-1100＋MZ1D01(14インチ高解像CRT)＋フェアーメイトテレコ 特 231,900円
- FP-5 セット FP-1100＋MZ1D01＋エプソンプリンタ(MP-80タイプⅢ) 特 332,800円

FP1100＋FP1020FD＋CMT120R＋FD10枚

フロッピディスクセット



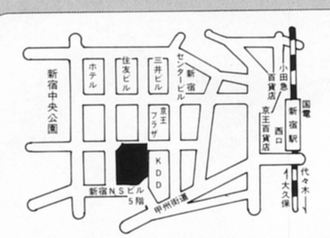
特価330,000円

フロッピーディスク FP1020FD 特価198,000円

各種クレジットカード取扱：MC・DC・UC・住友・信販・ジャックス・アメックス・ダイナース・JCB

…ビジネス分野にパソコン時代を拓く **Tmdシステムズ**

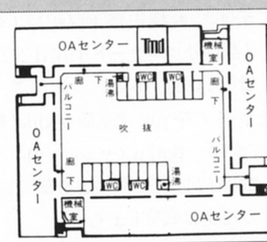
新宿 03-342-1571㈹新宿区西新宿2-4 新宿NSビル5階



- 国電・小田急線 新宿駅歩12分
- 京王新線・都営地下鉄 新宿駅歩7分

甲州街道側より地下駐車場へ入れます。

営業時間
AM10：00
〜
PM6：00

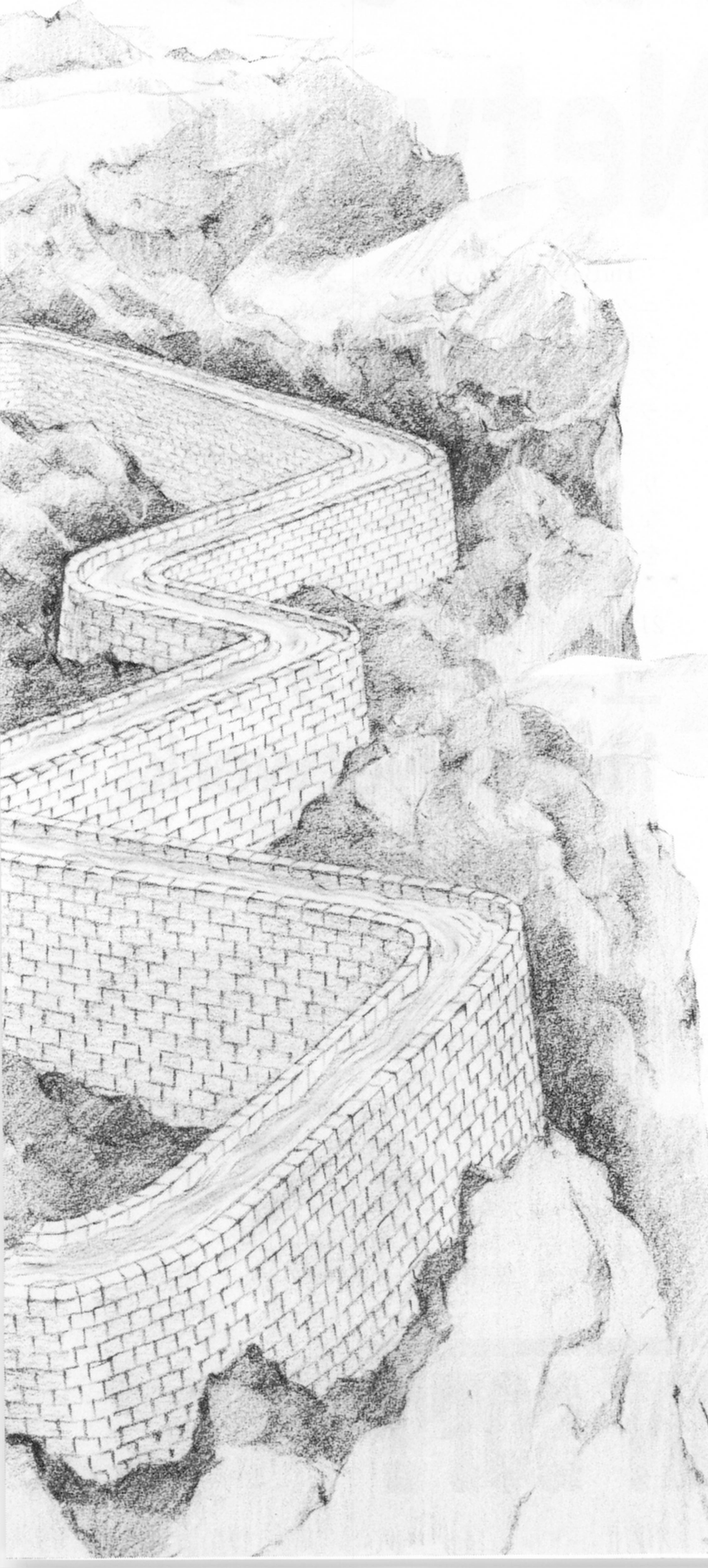


低層用エレベータ
3〜12階を
御利用下さい。

5階東側
OAセンター

社員募集：ソフト開発・インストラクター 経験者(32才まで)、未経験者(28才まで)連絡03-342-1575

募集。



■会社概要■

創　立　昭和48年5月18日
資本金　650万円（57年度1,300万円に増資予定）
売上高　6億円（56年度実績）
　　　　15億円（57年度予想）
代表者　代表取締役社長　工藤裕司
従業員数　34名
主な製品／**パッケージソフト**
　HuBASIC
　HuBASIC COMPILER
　FORM
　H-DOS/MZ
　HuCAL
　ハードウェア HuENGINE/MB-6890 APPLE II
　各種ゲームソフト 約600種類
VTRソフト
　日立BASICプログラムの基礎 全5巻
出版物
　月刊 SOFT MEDIA
　マイコンの旅（学習研究社）
　MZ-80B活用研究（電波新聞社）
　HuBASICテキストブック
　HuBASIC私の勉強ノート（ラジオ技術社）

はじめに夢がある
あらゆるメディアに人間性を
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

Opening

み・ん・な・あ・つ・ま・れ

HuBeeNetwork

RIDE ON
TECHNO
WAVE.

HuBee Net workは、ヒューマン・コミュニケーションを目指すHUDSON・SOFTが、全国のテクノフリーク諸君に、より豊かなテクノライフをお届けするためのユーザーズグラブです。

コンピュータにまつわる最新情報はもとより、楽しいイベント&プレゼント、情報交換など、豊富な企画で、あなたのテクノライフをサポートします。

今、RIDE ON THE TECHNO WAVE.
21世紀のテクノライフを先取りしよう。



ユーザーズクラブ
HuBeeNetwork
会・員・募・集・中

★会員特典★

①ハドソン情報誌「月刊ソフト・メディア」1年間無料購読　②ハドソン・パワー(隔月刊)無料配布　③プログラム紹介　④新作ソフトモニター依頼　⑤オリジナルソフトをソフトメディア誌上にて発表　⑥会員証(カード)発行

——その他、各種イベント招待、メディアフォーラム開催案内など、ユニークな企画いっぱいのHUDSON WORLDをお届けします。——

★応募&問合わせ★

現金書留に住所、郵便番号、氏名、年齢、電話番号を明記の上、指定の料金を下記までお送り下さい。

〒102東京都千代田区麴町4-7麴町ロイヤルビル2F
ハドソンソフト　HuBee Network事務局
TEL (03)234-4996

年会費

ジュニア会員	¥2,000(0～15歳)
シニア会員	¥3,000(15歳以上)
女性会員	¥2,000(女性のみ)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

君に照準あわせスタンバイOK!!
GO!!GO!!GO!!GO!!キャリーソフト。

GAME GUIDE MZ−700



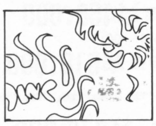
ジャンピングフロッグ
内容：飛んでいる毒ばえ●、毒ばち○をさけてかえるをジャンプさせて下さい。はえHは食べると毒虫に平気なスーパーがえるになります。
ロード方法：IPLよりロード
操作：任意のキーでジャンプ力を調整します。
¥3,000 CG-77/マシン語



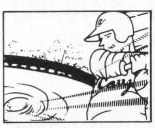
スペースビー
内容：巣から出てくる宇宙バチの攻撃をかわしながら、敵をやっつけるゲームです。
ロード方法：IPLよりロード
操作：カーソル移動キーで動かし、スペースキーでミサイルを発射します。
¥3,000 CG-78/マシン語



レーダーパックマン
内容：迷路の中を4匹のモンスターに追われながらエサをひろっていきます。突然現われるモンスター！パワーエサを食べればパックマンの反撃！
ロード方法：IPLよりロード
操作：カーソル移動キーでパックマンを動かします。
¥3,000 CG-79/マシン語



バクテリア
内容：突然出現した猛毒バクテリア!!容器を破らないうちに退治せよ!!
ロード方法：IPLよりロード
操作：カーソルキーとスペースキーを使います。
¥3,000 CG-80/マシン語



プロ野球
内容：あなたはプロ野球の監督です。先発オーダーから選手交代まで!!絶妙の采配で、チームを勝利へ!!二人で燃える野球ゲーム
ロード方法：IPLよりロード
操作：対話式にゲームを進めます。
¥3,000 CG-81/マシン語

キャリーソフトからMZ-700用ゲームソフト発売中です。'82WICSコンテスト：キャリー賞に輝くジャンピングフロッグをはじめ、プロ野球などニューフェイスもぞくぞく登場しました。ゲームソフトならますます充実したキャリーソフトでお楽しみください。

PPシリーズ(MZ-2000・PC-8801)

キャリーソフトから君に贈る、ペアパッケージのゲームソフトPPシリーズ!!
君の全神経が、今、キャリーに集中!!さあ急げキャリーソフト!!

PP-1	PP-2
MZ-2000	PC-8801
フライトシミュレーター バクテリア	フライトシュミレーター ポラリス
(マニュアル付 定価 4,000円)	(マニュアル付 定価 4,000円)

Carry soft. PP-1 MZ-2000

Carry soft. PP-2 PC-8801

/好/評/発/売/中/

●お詫び
PP-2裏面の説明不足につきまして、皆さまにたいへんご迷惑をおかけしました。一部店頭におきましては、PP-2フライトシミュレーターの画面写真をカラー表示していますが、実際はモノクロで作動するものです。お詫びして訂正いたします。
※PC−8801ゲームソフト（PP-2、スペースビー）におきまして、カラーCRT・PC−8853に対応できないものがあります。ゲーム中の文字が欠けて表示されますが、ゲームの進行にはさしつかえありません。

◎新しいパートナー
マイコンハウスSPS
マイクロキャビン四日市

Carry soft.

Carry lab.

(有)キャリーラボ
熊本市保田窪本町1004-2 三州ハイツビル1F
TEL 0963(82)8527
電話ファクシミリ0963(82)8512-G2・G3

主な販売店/富士音響 (株)ニデコ (株)近畿システムサービス 上新電気 ダイイチ産業　通信販売/御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。尚、送料として300円加算してください。郵便振替口座 熊本18846

買って安心パソコンプラザ

P&P パソコンプラザ

池袋西口店



コンピュータイレブン兄弟会社

日本一安い30%引金利で自由自在クレジット

最新情報はイレブンで!!

電話一本即日発送2日目着

メンテナンス・サポートはP&P開発室で実施!!

夏・冬ボーナス一括払可!!

★頭金なしの長期クレジットで超特価!!

夏・冬ボーナス一括払可!!

SHARP MZ1200 33%引

定価¥148,000 超ウルトラ価格

頭金0円 月々3,400円×36回 ボ———
頭金0円 月々3,600円×24回 ボ1万×3回
頭金0円 月々4,200円×12回 ボ3万×2回
頭金0円 月々7,700円× 6回 ボ6万×1回

相価談格

SHARP MZ700 SET 23%引

MZ711+高精細カラー=¥177,000
特別価格 ¥137,800(ソフトサービス)

頭金0円 月々3,400円×24回 ボ2万×4回
頭金0円 月々3,100円×36回 ボ1万×6回

SHARP MZ2000 激安

定価¥218,000 超ウルトラ価格

頭金0円 月々4,200円×24回 ボ3万×4回
頭金0円 月々3,100円×36回 ボ2万×6回

大特価 FM-8 SET 27%引

富士通

Ⓐ FM-8+漢字・非漢字SET
¥218,000+¥40,000=¥258,000
定価¥258,000 特別価格 ¥188,000

頭金0円 月々4,300円×24回 ボ3万×4回
頭金0円 月々3,100円×36回 ボ2万×6回

Ⓑ FM-8+漢字・非漢字+高精細カラー(漢字対応)
¥218,000+¥40,000+¥98,000=¥356,000
定価¥356,000 特別価格 ¥246,000 31%引

頭金0円 月々6,500円×48回 ボ———
頭金0円 月々3,500円×48回 ボ1万×8回

超低価格のスーパーマイコン

富士通 FM-7 ¥126,000

頭金0円 月々3,700円×24回 ボ1.5万×4回
頭金0円 月々4,300円×36回
頭金0円 月々3,400円×48回 ソフト3本付

大特価

Ⓐ FM-7+高精細カラー 10%引
定価¥226,000 特価 ¥184,000
頭金0円 月々0,000円×00回 ボ0万×0回

即納

新発売 PC8001mkII

NEC

¥123,000

即納

- ソフトウエアーPCシリーズコンパチ
- グラフィック強化・64KB
- 漢字ROMボードで日本語処理
- 各種インターフェイス本体内に標準装備

新発売 PC8200 ¥138,000
ハンドヘルドコンピュータ

NEC PC8801 SET 13%引

●PC8801+超高解像カラー(640×400)シャープ
¥228,000+¥168,000+コード¥2,000=¥398,000
定価¥398,000 特別価格 ¥348,000

頭金0円 月々3,700円×36回 ボ5万×6回
頭金0円 月々4,600円×48回 ボ3万×8回

激安

大発見!! Canon ミニコピア PC-10型



新発売

●3色コピー・紙厚・大きさ自由・ 名刺~A4サイズ 定価¥248,000 特価 ¥223,000

頭金0円 月々4,400円×36回 ボ2万×6回
頭金0円 月々6,100円×48回 ボ———

カートリッジ方式の為メンテナンス不用
※カートリッジ¥24,000(3,000枚可)
個人の作家・教師・商店・個人企業に最適

新製品資料請求可

apple APPLEソフト大量入荷



Ⓐ J-PLUS+純正カラーモニタ付
定価~~¥422,800~~ ——→ 大特価¥358,000

頭金0円 月々5,800円×36回 ボ4万×6回
頭金0円 月々4,900円×48回 ボ3万×8回

Ⓑ フロッピー(I/F付)のみ(ディスケット10枚付)
定価~~¥210,000~~ ——→ ¥173,000

頭金0円 月々4,300円×36回 ボ1万×6回
頭金0円 月々3,500円×24回 ボ3万×4回

大特価 FM-11 SET 10%引

富士通

Ⓐ FM11(ST)+超高解カラー(640×400)
¥268,000+168,000+コード¥2,000=¥438,000
定価¥438,000 特価 ¥396,000
頭金0円 月々5,900円×48回 ボ3万×8回

即納

Ⓑ FM11(AD)+超高解カラー(640×400)シャープ
¥338,000+168,000=¥506,000 特価 ¥456,000

Ⓒ FM11(EX)+超高解カラー(640×400)シャープ
¥398,000+¥168,000=¥566,000 特価 ¥516,000

新登場 APPLE II E ¥378,000
64KB RAM(128KB増設可)
キーボードが完全アスキー80文字OK!!

8ビットから16ビットまで完全対応・ビジネスソフトもご相談ください。

大特価 PC9801 即納

NEC



ビジネスソフト
ゲームソフトは
大量に品揃え!!

価格相談

計算速度が数十倍・ソフトも周辺も
PC8001・PC8801とコンパチタイプ

説明資料500円を無料提供

Ⓐ PC9801(16ビット・RAM640KB可) ソフト5本サービス
¥298,000
頭金0円 月々5,300円×36回 ボ3万×6回
頭金0円 月々4,900円×48回 ボ2万×8回

Ⓑ PC9801+シャープ超高解カラー(640×400)+ケーブル
¥458,000
頭金0円 月々7,600円×36回 ボ5万×6回
頭金0円 月々6,000円×48回 ボ4万×8回

下取りセール中

8インチディスク¥388,000・5Mハードディスク¥478,000 即納

大特価 MULTI16 25%引

三菱

業務用ソフト160本完備!!

●MULTI-16 5インチ内蔵タイプ

MP-1601S	¥730,000	¥530,000
MP-1602S	¥930,000	¥730,000
MP-1605S	¥1,230,000(カラー)	¥930,000

新発売 8インチ内蔵型 2メガ

即納

グリーンタイプ …… ¥930,000
カラータイプ …… ¥1,130,000

即納

指定日にデモを致します

3年・4年・5年の簡易即決リース有 資料請求可

P&Pはビジネスソフトの相談も実施しております。ソフト通販OK!!

全メーカー取扱いで、機種の組合せは自由自在。ソフトも即決クレジットで自由自在!!

全国で販売のソフトも通販クレジット可

信頼は11,000台の保守販売実績から!!

全国送料無料保険付!!

頭金なし「安心全国通販」

イレブン新橋8号店2月19日オープン!!

神戸三宮9号店3月5日オープン

P&P開発室



ビジネスソフト開発中

買って安心パソコンプラザ

P&P パソコンプラザ

☎03-209-5266(代)

コンピュータイレブン 新橋8号店 2月19日オープン!!

頭金なし即決 クレジット1～60回

★超ウルトラ目玉特価セール!!

頭金なし即決 クレジット1～60回

日立 レベル-3マークII SET

大特価 21%引 激安

Ⓐ L-3＋高解像カラー＋ソフト29本
定価￥328,800 特価 **￥277,800**
頭金0円 月々4,300円×48回 ㊍2万×8回

Ⓑ L-3用 3インチフロッピー 新発売 即納
小さな巨人です **￥79,800**

東芝 PASOPIA 27%引

Ⓐ PASOPIA＋高精細カラー1,600文字
定価￥263,000 特価 **￥198,000**
頭金0円 月々4,700円×24回 ㊍3万×4回

Ⓑ PASOPIA＋高解像カラー（640×200）
定価￥283,000 特価 **￥223,000**
頭金0円 月々4,400円×36回 ㊍2万×6回

EPSON ハンドヘルドコンピュータ 17%引

ソフト80本

Ⓐ HC-20ハンドヘルドコンピュータ＋ソフト5本
定価￥153,600
￥128,600
頭金0円 月々3,600円×30回 ㊍1万×5回
頭金0円 月々3,000円×24回 ㊍2万×4回

Ⓑ HC-20ハンドヘルドコンピュータ＋マイクロカセット＋ソフト5本
定価￥178,600
￥148,600
頭金0円 月々3,400円×36回 ㊍1万×6回
頭金0円 月々4,000円×24回 ㊍2万×4回

Ⓒ HC-20＋TF-20フロッピー￥142,000（ファクトリーオプション除く）
定価￥280,600
￥230,600
頭金0円 月々3,000円×36回 ㊍3万×6回
頭金0円 月々3,000円×48回 ㊍2万×8回

CASIO

Ⓐ FP-1000（カラー版）＋カセット＋ソフト5本 17%引
定価￥140,800 ………………… 特価 **￥123,000**
頭金0円 月々3,400円×48回 ㊍―― 頭金0円 月々3,300円×30回 ㊍1万×5回

Ⓑ FP-1000（カラー版）＋高精細カラー＋ソフト5本 22%引
定価￥228,000 ………………… 特価 **￥178,000**（コード付）
頭金0円 月々4,900円×48回 ㊍―― 頭金0円 月々3,800円×24回 ㊍3万×4回

Ⓒ FP-1000（カラー版）＋高解像カラーシャープ＋ソフト5本 22%引
定価￥246,000 ………………… 特価 **￥216,000**
頭金0円 月々4,100円×36回 ㊍2万×6回
※FP1100大特価

FP1000がカラー版に!￥113,000

NEC PC8200（ハンドヘルドコンピュータ）

新発売 **￥138,000** 最大128KB OK!!

液晶モニタ 40桁×8行（640×200）モニタ接続可
PC8000・PC8800とプログラム交換可能!! 即納

NEC PCシリーズ 5インチフロッピー640KB

新発売 激安

超低価格 **￥168,000**（両面倍密 2ドライブ）

☆周辺機器大特価!!新製品情報提供中!!☆

EPSONプリンター大特価 22%引

プリンタ用紙サービス



TYPEIII漢字出力可（テープ￥4,800）

Ⓐ MP80III ￥139,800 **￥111,840**
頭金0円 月々3,800円×24回 ㊍1万×4回

Ⓑ MP80III PC8001用 ￥142,800（プリンタ用紙付）
￥113,600 頭金0円 月々3,900円×36回 ㊍―

Ⓒ MP80K漢字用 ￥189,000 プリンタ用紙1,000枚付
￥151,200 頭金0円 月々4,200円×24回 ㊍2万×4回

Ⓓ MP80III F/T ￥149,800 **￥119,840**

Ⓔ GP250F FM-8・PC8801 ￥89,000
￥75,800 プリンター用紙1000枚付 頭金0円 月々3,700円×12回 ㊍2万×2回

Ⓕ GP100 ￥79,000
￥67,000 プリンター用紙1000枚付 頭金0円 月々4,500円×12回 ㊍1万×2回

Ⓖ GP80D・DB MZシリーズ対応 ￥94,000
￥79,900 プリンター用紙1000枚付 頭金0円 月々4,000円×12回 ㊍2万×2回

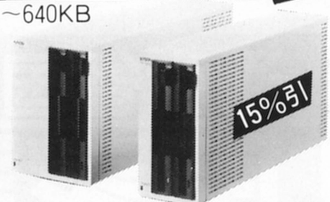
Ⓗ SMD高性能プリンター（漢字・グラフィック可）
￥188,000 **￥148,800** プリンタ用紙1000枚付
頭金0円 月々3,400円×36回 ㊍1万×6回

EPSON TF-20フロッピー 新登場

両面倍密（2W）560KB～640KB
￥142,000
ディスケット 10枚￥10,000
▶完全コンパチ型

価格相談可

HC-20対応型 ￥142,000 大特価 **￥118,000**



Ⓐ PC8801対応型 ￥142,000＋ファクトリオプション￥24,000＝**￥166,000**
（PC8001対応可）頭金0円 月々4,100円×36回 ㊍1万×6回

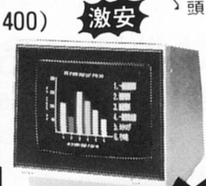
Ⓑ MICRO-8対応型 ￥142,000＋ファクトリオプション￥21,000＝**￥163,000**
頭金0円 月々4,000円×36回 ㊍1万×6回 ㊗0円 月々4,500円×48回

Ⓒ MZ80対応型 ￥142,000＋ファクトリオプション￥38,000＝**￥180,000**
頭金0円 月々4,500円×36回 ㊍1万×6回 ㊗0円 月々4,900円×48回

シャープRGBカラー 超低価格シリーズ

激安

Ⓐ PC9801・FM-11対応 PC8801対応（640×400）
シャープ（コードサービス付）**￥165,000** 限定100台
頭金0円 月々3,100円×24回 ㊍3万×4回
頭金0円 月々4,000円×36回 ㊍1万×6回



Ⓑ 高解像カラー（640×200） **￥99,800**
シャープ（12インチコード付2,000文字）
頭金0円 月々3,400円×36回 ㊍――
頭金0円 月々3,200円×24回 ㊍1万×4回
ノングレア方式採用

Ⓒ 高精細カラー（1,600文字） **￥58,000**（コードサービス）
グラフィック・漢字対応OK!! ￥98,000

Ⓓ グリーンモニタ（2,000文字） **￥29,800**（コードサービス）

限定300台 大特価!!

SOFARD



◉金利が30%OFFです!!
☎コレクトコール（106番）で!!

テレジット

通販専用 申込電話

東京本店	☎03(209)7376(代)
名古屋支店	☎052(451)7371(代)
梅田支店	☎06(316)0546(代)

買って安心パソコンプラザ

P&P パソコンプラザ ☎03-209-5266(代)

☎03-209-5266(代)

受付時間10:00～19:00

コンピュータイレブン兄弟会社

PASOCOM PLAZA

年中無休

東京都新宿区高田馬場 2-17-4菊月ビル5F

ハガキで申し込みの方は必ず☎TEL番号を記入してください。

お支払い方法は現金支払とクレジット支払（ボーナス一括～60回）
〔現金支払〕ハガキ又は電話で連絡の上で現金書留か銀行振込
振込先 富士銀行高田馬場支店 普通 685422 パソコンプラザ
〔クレジット支払〕ハガキ又は電話で連絡した上で手続して下さい。月々のお支払いは、ご自身の銀行口座から自動引落で、ボーナス時払いは（1月と8月です。）20才以上は保証人 不要です。
銀行口座のない方はお近くの銀行・信金・郵便局よりクレジット会社宛にご送金下さい。（金利10回払8.5%と非常に安い）

パソコンプラザの親会社㈱日本ソフト＆ハード社は大学・官庁への納入実績NO.1です。 ☎03(985)6801 担当／高橋・平井

マイコンBASICマガジン
3月号目次

©マイコンBASICマガジン3月号

電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第2巻 第3号
昭和58年2月25日印刷
昭和58年3月1日発行
定価 300円

東京都品川区東五反田1－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷

特別企画

パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦 その⑧

プログラム移植テクニック 実力判定の巻

出演
Dr.D：おなじみデバッグ博士　**影**：有名な影の声
編：少しはマイコンがわかる編集部員　**編集長**：中年ながらマイコンをマスタしようとガンバッテいる

影：♪ホタ～ルのヒ～カ～リ，マ～ド～のユ～キ～♪

編：影さん，どうしたんですか？　もうはじまってるんです！

影：エッ！　いやいやどうも。みなさんおさわがせいたしました。

編集長：ところで影君の歌じゃないが，3月といえば卒業のシーズンだね。読者のみなさんも，卒業や進級をひかえて，たいへんな頃でしょう。

編：それはそうと，編集長，Dr. はどうしたんですか，さっきから待っているのに…!!

影：どうせ，また，出勤途中でギックリ腰でもおこしてるんじゃないの！

ガチャ！（トビラがあいて，Dr. の登場です）

Dr.D：だれがギックリ腰なんだね，影君!!

影：ギックリ！　イヤ～，イャ～，卒業式をひかえてご老体の先生がね…。

Dr.D：ご老体ってだれだ…！

影：ヒャッ！　まあ，気にしないで—ネッ！

編：そうそう，影さんと遊んでいたらきりがないから。

編集長：例によって例のごとく，影君，しばらく静かにしていてくれないかな。

影：しばらくって？

Dr.D：今月の仕事が終わるまで!!

影：グスン！

編：Dr. それではちょっとかわいそうですよ。みんな，影さんの声が聞きたいんでしょうから，ネッ！

影：ソウ，ソウ！

Dr.D：調子にのるな!!

編集長：ところで，今月のテーマは？

編：今月はですね……。

Dr.D：それならすでに，いいテーマを考えてあるさ。

編：私のテーマも，おもしろいですよ。

Dr.D：それはそれで，来月にしよう。なっ編君!!

影：まったく，テーマ一つ決めるにも，こんなに手間（テーマと読んでやってください：**編**）かけるんだから。

編，Dr.D：ジロッ！，なんか聞こえたな！

影：……。またそんな目で見るんだから—ヤメテヨ!!

編：あの～，ねぇDr. ，やっぱり影さんは最後までだまっていてもらいましょうか!?

Dr.D：ほっとけ！ほっとけ！　それはそうと編君，今回はワシのテーマでいいかな。

編：いいもわるいも，まだなにも聞いてないですけど—。

Dr.D：実は今回のテーマは，いままでの移植テクの総復習，ならびに確認なんだがね。「ベーマガ移植テク進級試験」といったところかな？

編：いいですね～。ところで，だれが試験を受けるんですか？

Dr.D：もちろん，君たち3人だよ!!

特別企画／パソコンの方言をマスターしよう

編：ガク然!!

ということで，編集部の進級試験がはじまるわけですが，みなさんも編君や影君，そしてこの私が，スッタモンダで苦しむ情景を想像しながら，いままでの移植テクの内容を復習してみてください。（**編集長**）

§1 画面設定の重要性

Dr.D：それじゃ～まず画面の話からはじめるか。

影：画面というと，ゲームの画面作りの話ですか？

Dr.D：そうではないよ。ちょうどいい，影君，現行のマイコンでよく使われている行数と桁数を言ってごらん？

影：エエッ？　そんなこととつぜん言われたって!

編：影さんは，いつもゲームやってるんだから，わかるでしょ。

影：だって，そんなこと意識して見たことないからね…。

編集長：しょうがないですね。Dr.，私が影君のかわりに答えますか？

Dr.D：ああ，そうしてくれたまえ。

編集長：まず画面文字の行数としてよく使われているのは，16，20，24，25ですね。そして，桁数として使われるのは，22，32，36，40，64，72，80といったところですか。

Dr.D：ふ～む，しかしそれらの組み合わせが，すべて使えるわけではないな。

編：そうですね。画面の表示文字数を変えられる機種は多くても，実際は文字数の変更を限定されたりで（**第1表**），不自由な気もします。

Dr.D：不自由というのは，どうかな。まあしかし，画面表示については，このように表示文字数の切り換えができるということだ。

それともう一つ，画面の表示モードというのがあったが，影君，これはどういうことだったかな？

影：テキスト・モードと，グラフィック・モードのことですか。

Dr.D：ホ～ッ，知っているのかい。それなら説明してみたまえ。

影：名前だけしか知りませ～ん。

Dr.D：ガクッ!

編集長：影君，だめじゃないか。

編：私に答えさせてください。

Dr.D：そうしてくれ。

編：画面表示モードにはいろいろあり，機種によってさまざまな呼びかたがあるようです。簡単に説明すると，「文字やグラフィックをどう表示するかを規定するもの」と考えられるでしょう。その規定をよく知っておかないと，プログラムの移植がうまくいかなかったりします。

Dr.D：そのとおりだ。もう少し付け加えると，画面表示文字数，画面モードに応じて，定数の変更などが必要となるから要注意だな。

《第1表》表示文字数

BM-Jr./L2	32×24（固定）
BM-L3	40×25，80×25
FM-8, FM-7	40×25，40×20，80×25，80×20
FP-1100	40×25，80×25
JR-100	32×24（固定）
JR-200	32×24（固定）
MZ-80/1200/700	40×25（固定）
MZ-80B/2000	40×25，80×25
PASOPIA(T)	36×25，80×25（ただし，WIDTH命令は1～80まですべて有効）
PC-6001	32×16（固定）（ただし，SCREEN 3のときは16×16）
PC-8001 / **PC-8801**	36×20，36×25，40×20，40×25，72×20，72×25，80×20，80×25（36×20，36×25，72×20，72×25：N88時のPC-8801はダメ）
VIC-1001	22×23（固定）
HC-20	20×4（液晶表示），32×16（TVインター・フェース使用時）
M-5	32×24
SMC-70	80×25，40×25
X1	80×25，40×25

編：例えば，80×25文字の機種のプログラムを，32×16文字の機種に移植する場合などですか？

Dr.D：アタ～リ！　さて，ここまでの得点は（と言って，おもむろに内ポケットからエンマ帳を出す）。

影：ビクッ！

編：ドキッ！

§2 PEEK, POKEの効果と画面スキャン

Dr.D：さて，ここでは画面上の文字の読み取りについて考えてもらおう。

一般に，画面表示はＰＲＩＮＴ文を用いているがそれでは画面のある位置に表示された文字が，いったい何であるかを調べるには，どうすればよかったかな。

編集長：たしか，ＳＣＲＥＥＮ関数でしたね。

Dr.D：そうだ。ＳＣＲＥＥＮ関数のある，ＰＡＳＯＰＩＡ，ＦＭ－８，ＰＣ－6001，ＭＢ－6890などはそれでいい。しかし，ＳＣＲＥＥＮ関数のない機種はどうしたかな？

編：ＭＺ－80Ｂ／2000の場合は，ＣＨＡＲＡＣＴＥＲ＄関数でしたね。また，ＢＭ－Ｊｒ／Ｌ２の場合は，ＣＵＲＳＯＲ＄で読めます。

Dr.D：ほほう，それではそれ以外の機種はどうするんだ？

編集長：ＰＥＥＫ関数を用いるのですね。

Dr.D：そうだな。それを先に言ってほしかったわけだ。しかし，なぜＰＥＥＫ関数で画面上の文字が調べられるのかな。

編：それはですね，画面の表示にメモリが使われているからなのです。これをビデオＲＡＭ（Ｖ－ＲＡＭ）とか，グラフィックＲＡＭ（Ｇ－ＲＡＭ）とか，リフレッシュ・メモリなどと呼んでます。それで，画面上に何が表示されているかを調べるために，画面のアドレスを指定して，ＰＥＥＫ（メモリの直接読み出し）するのです。

Dr.D：編君も，なかなかカシコクなったな，ついでにＰＥＥＫとは逆に，ＰＯＫＥ（メモリに直接値を書き込む）命令で，画面表示ができるということも，頭においておくと最高なんだがな。

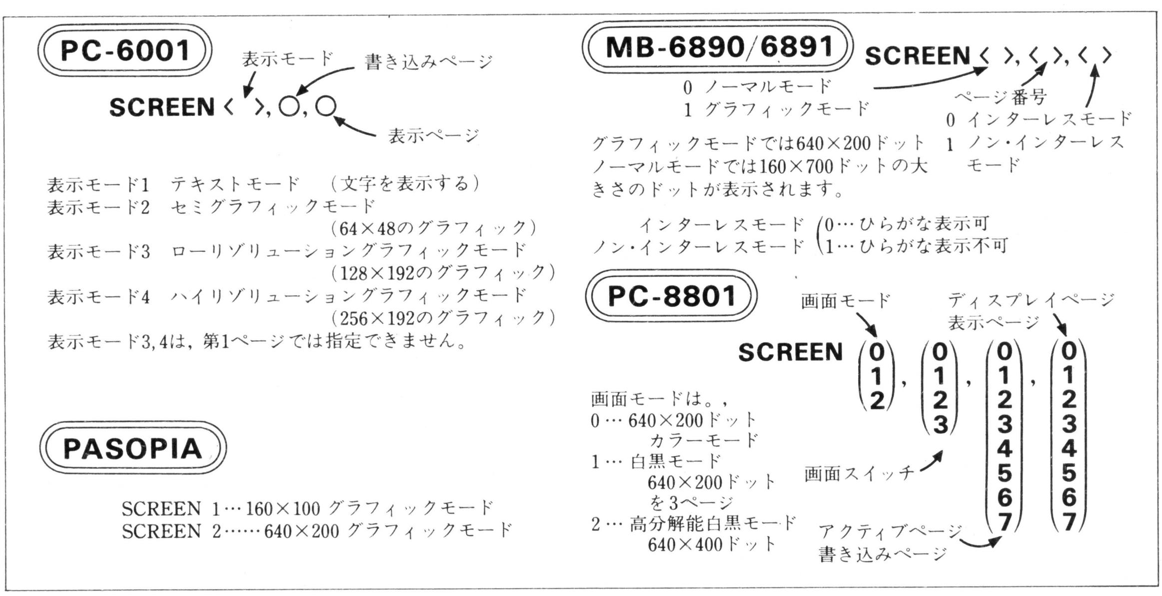
また，ビデオＲＡＭを，ＰＥＥＫ・ＰＯＫＥで直接アクセスできない機種もあることも，忘れないように。

影：あの～，アクセスってなんですか？私は，「アクセク」しかしらないんですが。

Dr.D：……！!!（と影の調子はずれの質問にアッケラカンとして）

アクセスというのは，この場合は「操作する」という意味にとってもらおうか。ようするに，メモリの内容を操作するということじゃ。

影：やっぱりそうさ（しゃれのつもり）。



《第１図》画面の表示モード

Dr.D：（エンマ帳を出して）影君，減点10!!

（と，とつぜん影がベーマガを手に取り，大声で読みはじめる。）

影：**エー　イコール　ピーク　カッコ　アンド　エッチ　エフ　サン　ゼロ　ゼロ　プラス**………

（中略）……**カッコトジル。**ア～ッ，つかれた。

編：アーア，またダラダラと——。はっきりと“A＝PEEK（＆HF300＋120＊Y＋2＊X）”と言ったらいいのに。

影：そ，そ～なんです。

編集部一同：ガクッ!!

影：ハハハ，またシラケテ——。これ，PEEK文の使用例なんですよ。

Dr.D：（気をとりなおして）ま，まあそうだが。それじゃ～説明できるかな。

影：当然！………できません。

編：説明できないのなら，言わないでください。

Dr.D：ブッブッ（影君，減点15と言っている）。

編：ま，まあいいじゃないですか。気にしないでください，私が説明しますから。

影さんの言ったPEEK文は，PC－8001（PC－8801のN－BASICモード）において，画面スキャンするためのものです。＆HF300は，PC－8001のビデオRAMの先頭アドレスです。

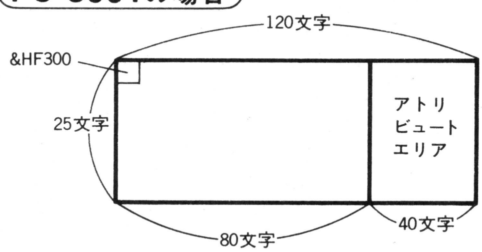
ここで，120＊Yとしているのは，アトリビュート（文字の表示状態や，色を示す）エリアを含め，1行に120バイトのメモリを使っているからです。また，2＊Xとなってるのは，40文字モードでは，ビデオRAMが一つとびになっているからなのです。

Dr.D：そうこなくちゃな。影君も，このように明快に答えてくれると，助かるのだが。

§3　キー・スキャンの方法

Dr.D：さて，画面スキャンとともに，ゲーム作りに重

PC-8001の場合

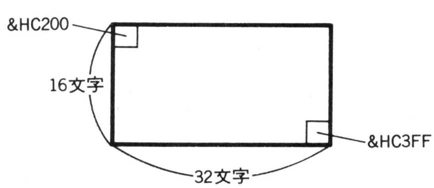


40文字モードでは，このうち，偶数部分だけが有効となります。

PEEK(&HF300+X＊2+Y＊120)……40文字モード
PEEK(&HF300+X+Y＊120)……80文字モード

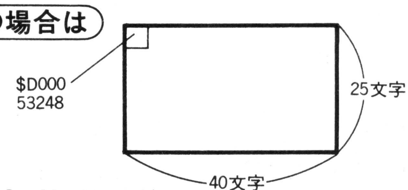
PC-8801も同じイメージで考えればよく，&HF300が&HF3C8にかわったと思えばよいでしょう。

PC-6001の第1ページは



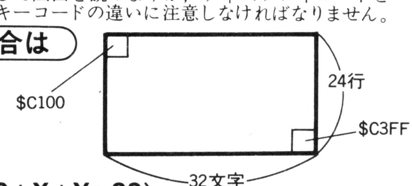
となっていて，**PEEK(&HC200+X+Y＊32)**
として画面をよみとるか，
SCREEN関数で読みとっているはずです。

MZ-1200の場合は



PEEK(53248+X+Y＊40)
として画面を読みますが，ディスプレイコードとアスキーコードの違いに注意しなければなりません。

JR-100の場合は



PEEK($C100+X+Y＊32)
として画面を読みます。
ディスプレイコードとアスキーコードが違いますから注意してください。

MB-6885の場合は

CURSOR X,Yで指定した後，CURSOR$で読みこめます。
すなわち(X,Y)の位置の文字をA$に代入するには？
CURSOR X,Y：A$=CURSOR$
とすればよいのです。

MZ-80Bの場合は

CHARACTER$(X,Y)で，画面上(X,Y)の位置の文字が読めます。

PASOPIA(T),FM-8,MB-6890の場合は

SCREEN(X,Y)で，画面上(X,Y)の位置の文字のコードが得られます。

《第2図》PEEK，POKE関数

要なのがキー・スキャンだが，これにはどのようなものを使ったらよいのかな？

影：ハイ！　INPUT文で，キー・ボードから数値を入力しま～す。

Dr.D：ア然……。

編：影さん，それはそれで正しいんですけど，リアルタイム・ゲームには使えませんよ。

影：アッソ～（まったく気にしていない）。

Dr.D：コソコソ！（影君，減点20）

編：キー・スキャンといえば，INKEY＄関数がありますね。MZは，たしかGET命令だったけど。

Dr.D：よしよし，編君は，なかなかよく勉強しとるな。
ところで編集長，君にこれの説明をたのもうかな。

編集長：私がですか？　とてもとても。

Dr.D：まあいいから，説明したまえ。

編集長：それでは――。

キー・スキャンの方法もいろいろあって，機種により，それぞれ異ります。

PC－8001やFM－8，PASOPIA，MB－6890，MB－6880L2などは，INKEY＄というキー・スキャン関数があります。この関数によって押されたキーの文字が得られます。

PC－6001にもINKEY＄という関数がありますが，ふつうはSTICK関数でカーソル・キーをスキャンすることが多いようです。

MZ－80シリーズの場合は，キー・スキャンにGET命令が使われます。ただし，MZ－K／CシリーズのSP－5030BASICの場合は，押しっぱな

PC-8001 では，INKEY$よりINP(　)関数でキースキャンを行なっていることが多いので，これについて説明しておきましょう。
PC-8001のキーボードはソフトスキャン方式をとっているため，下図のようなマトリックスによるDATAが入力ポートから送られることになります。
たとえば，テンキーの8が押された時，
インプットアドレスの01番の，D0が反応します。
データ・バスは負論理になっているため，ショートしない(つまりスイッチが押されていない時)には，値が1となっていて，押されると0になります。
すなわち，
インプットアドレス01の状態は，

D_7	D_6	D_5	D_4	D_3	D_2	D_1	D_0	
1	1	1	1	1	1	1	0	(2)

となっているはずです。

すなわち，

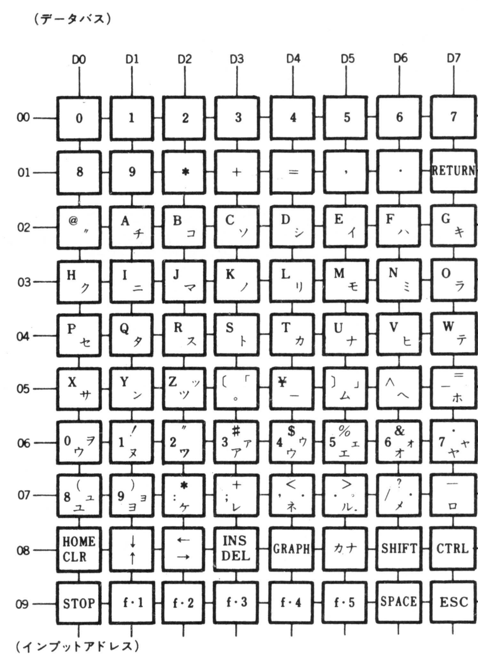
11111110(2)＝&HFE＝254

つまり，INP(1)＝254となる時は，テンキーの8が押されていることになります。

同様に［INS DEL］キーが押されていることを調べるには。

INP(8)＝11110111(2)＝&HF7＝247

であることを調べるわけです。



他機の場合は，GET，INKEY$やPICK命令を使うわけですが，押しっぱなしにすることができるようにするための方法として，

MZ-80K　POKE 17828,0：GET A$
のようにします。

PC-6001　STICK(0)関数でカーソル移動キーを，STRIG(0)関数でスペースバーを読みます。

JR-100　PICK Aで，Aの中に押されたキーのアスキーコードが返ってきます。

MZ-80B

プログラム中で高速オートリピート
POKE $952,0
を行ない，GET A$のようにします。
また，BREAKキーで止めた時のことを考えてファンクションキーに，POKE $952,166┐(高速オートリピート解除)を定義しておくようにしなければなりません。

《第3図》キー・スキャン

しにしたいときは，GET命令の前にPOKE 17828, 0を入れとおくとできます。また，MZ－80B／2000では，高速オート・リピートをかけるため，POKE＄952, 0を行なったほうがよいでしょう。ただしその前に高速オート・リピート解除用として，ファンクション・キー定義（POKE＄952, 166）をしておかないと，あとで地獄を見ることになります。

JR－100／200の場合は，PICK命令で，キャラクタ・コードが得られます。

VIC－1001も，GET命令でキー・スキャンができます。

Dr.D：さすが編集長！きちんと覚えておる。それにひきかえ，影君の……。

影：エッ？？　な，なんですか!!

Dr.D：無言!!

影：編君～！

編：……。**影**：あれっ？　編君まで…。編集長，助けてくださいよ！

編集長：自分でバンバンしなさい。

影：………助けてくれ～！　も～いや，こんなふんい気!!

§4 ひと休みだよ～！

Dr.D：ヨイショッ！（と，イスに腰かけて）それにしても，この半年の間にこれほど差がつくとはな。

影：どういう意味ですか!!

編集長：いろいろなことをやってきましたからね。

編：読者のみなさんも，あれやこれやで，進歩した人もいれば，そうでない人もいるんでしょうね。私などは，みなさんの応募された作品を見ながら，いろんな勉強をさせてもらいました。編集長はどうですか？

編集長：私も移植テクのおかげで，グーンと知識が付きました。もっとも，プログラムを自分で組むまでにはいってませんが。

Dr.D：それはよかった。君たちの意見そのものが，きっと読者の意見なんだろうな。もちろん，影君のようにいっしょうけんめい努力しても，なかなか実力がつかない人も―それはそれでいいじゃないか。まだまだ，移植テクは続いて行くんだからな。

編：私から見れば，影さんは，Dr. でさえ気付かないようなことを見つけてくれるんです。本能的に感じるところ，これは，スゴイ！のひと言。あとはなにもないけど―。

影：ウ，ウン!!　それは私をほめてるの，それともバカにしてるの，どっち？（コワイヨー：**編**）

Dr.D：さてさて，むだ話はこのくらいにして，移植テクのまとめを続けるとしようか。この試験の結果がすなわち，ワシの教えかたの良し悪しを決めるものだからな。影君，ガンバットクレ!!

影：ガンバルンバ!!バンバルンガ!!ガルンバボンバ，ギャー!!

一同：ダメダ―!!

§5 フローチャートの書き方と効果

影：つぎは，フロー・チャートでしょ。

Dr.D：そのとおりだ。どうしてわかったのかな？

影：そういうタイトルだから。

Dr.D：ドッ！（と疲れが―）

編：さあさあ，はじめましょ。

Dr.D：まず，編君，おっとやめだ。自信がありそうな者にあてってもしょうがないからな。影君！

影：ギャ～！ギャ～！

マイコン編集部：ウルサイ～！　静かにしてヨ―（となりのコーナーにいるんですよ）。

編集長：ホーッ！　あせったね。影君，静かに答えような。

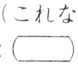
影：ハ，ハイ！（どうせ答えられなくて，ハジをかくだけなんだ）

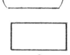
Dr.D：なにをいじけてるんだね。さあ質問するぞ。

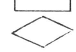
まず，フロー・チャートで使われる記号を書いてみたまえ。

影：アイヨ！（と言って**第4図**の記号をすべて正しく書いちゃった：**編**）

Dr.D：それでは，記号の内容を説明をしてくれたまえ（これならできないだろうと思いつつ）。

影：は，プログラムのはじめや終わりでしょ。

は，一般的な作業でしょ，

は，IF文などの判断文でしょ，

は，PRINT文みたいな画面表示でしょ，

は，プリンタ出力でしょ，

は，初期設定でしょ，

○は，フロー・チャートのきれめをつなぐんでしょ，
□は，サブ・ルーチン・コールでしょ，ちがいマッカ!!

Dr.D：ア然！

影：トー然！

Dr.D：（こんどこそといきごんで）それじゃ，**第5図**のプログラム，これは簡単なものじゃが，フロー・チャートにしてみてくれたまえ。

編：手伝ってあげましょうか？

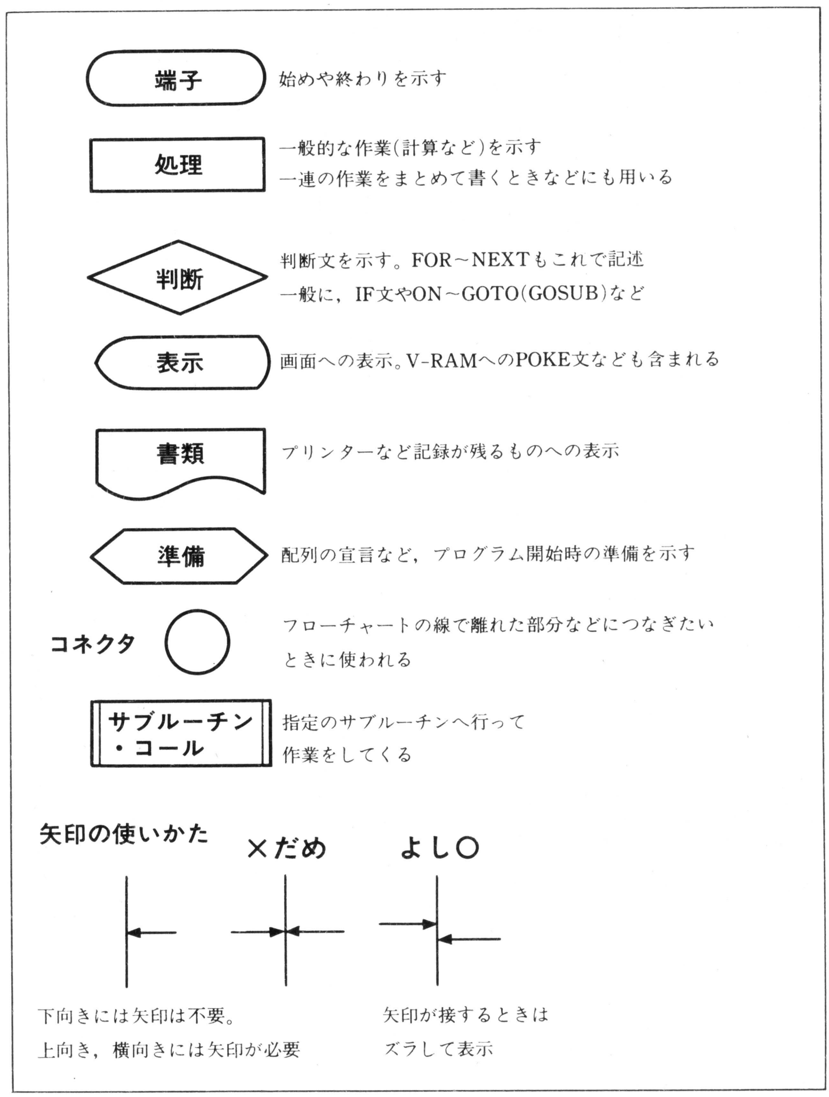
影：ムスッ！　スラスラスラ。ハイ！できましたよ（**第6図**)。

Dr.D：オィ！オィ！どうしたんだ。合ってるじゃないか。

影：アッテルまえだ！

編集長：影君も，意外なところで勉強していたんだね。

Dr.D：ウ～ンフロー・チャートについては，影君は合格かな。



《第4図》フロー・チャートに用いる記号

影：エヘン！　どうです。

Dr.D：ついでに書きかたで注意するところも説明してみるかい？

影：ギョッ！　あの～，書くことはできるんですが，説明は一。

編：やっぱり。

Dr.D：まあ，書けるだけでもよしとするか。……**編君!!**

編：ハッ！コ，コマッタナー。

Dr.D：まさか説明できないんじゃあるまいな。

編：ギクッ！　エ，エート，私も書きかたはわかるのですが，説明はできないんです。

Dr.D：君もか！　しょうがないな。じゃ～簡単に説明しておこう。

フロー・チャートの流れは，線や矢印を使って書くわけだが，流れは上から下へというのが原則。ただし，GOTO文などで変える（下から上へとか）場合などには，必ず矢印をつけること。そして，記号の内部には，処理内容を簡単に書く。それと，矢印の正面衝突はいかん。わかるかな？

編，影：ハ～イ！　わかりました～。

Dr.D：このフロー・チャートをマスターするということは，物ごとを順に処理できるように分解して考えられるようになるということだ。これはたいせつなことだよ。

影：ワ　カ　リ　マシ　タ。

Dr.D：わかってない！

§6

恐怖の恐怖の成績発表

編：フ〜ッ！　終わった，終わった。

編集長：終わりましたな〜。

影：ヤッタネ！

Dr.D：それでは，今回の合格者を発表する。名前を呼ばれた者は合格だ。

　まず編君！　フロー・チャートで少しズッコケタが，まあいいだろう。合格!!

編：どうも，どうも。

Dr.D：つぎは編集長！　全体的にめだたなかったが，初めてマイコンに挑戦した割には，よく覚えていたようだな。合格!!

編集長：いやいや，どうもありがとうございます。

Dr.D：以上だ。

影：ヤヤッ！アレッ？　Dr.，　私は呼ばれてませんけど？

Dr.D：残念ながら影君は落第だ。フロー・チャートはよかったが，ほかがいまひとつだったからな。もう1度初めからやりなおしてくれ。

影：ソ，ソンナ！　ねっ，まじめにやりますから，みんなと同じく進級させてくださいよ。

Dr.D：ダメダ！　ワシの採点に不正は許されないのだ。

影：グッスン。

　とまあ，こんな結果になってしまいましたが，はたして影君はどうなるのかな？

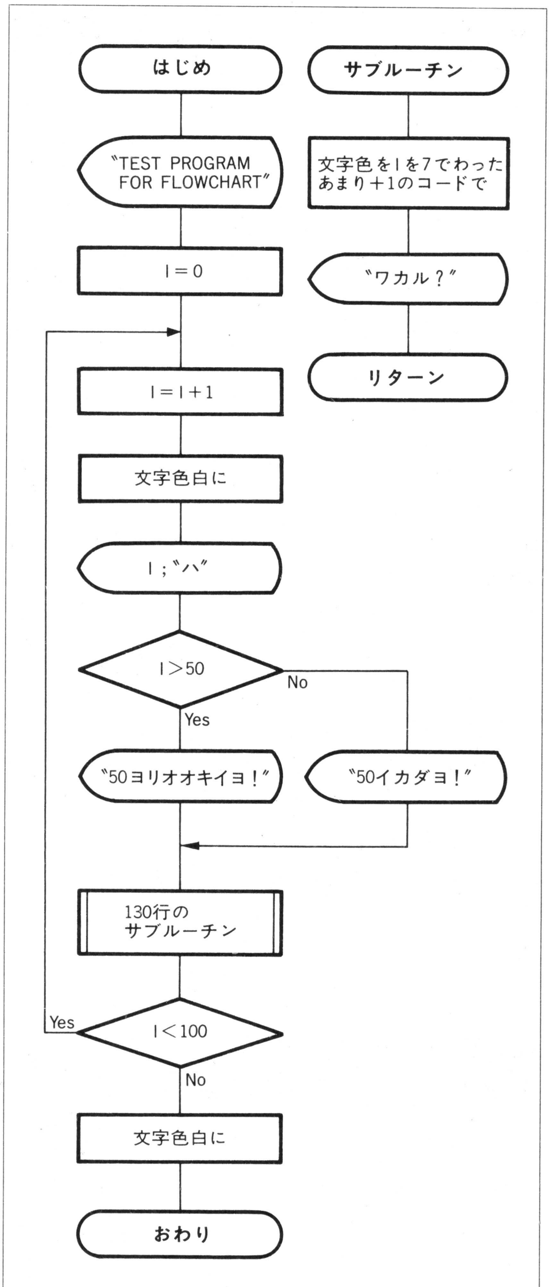
　いずれにしても，これまで移植テクで学んできたなかで，重要と思われるポイントを今回のテーマに選んでみたわけです。

　編集部では，今後もふえ続けるマイコン・ユーザーのために，プログラミング・テクニックの基本を，じっくりと解説して行きます。どうぞご期待ください。

（**編集部**）

```
10 REM
20 REM ﾌﾛｰ ﾁｬｰﾄ ﾉ ﾃｽﾄﾀﾞｮ
30 REM
40 PRINT "TEST PROGRAM FOR FLOWCHART !"
50 FOR I=1 TO 100
60 COLOR 7
70 PRINT I;" ﾊ";
80 IF I>50 THEN PRINT "50 ﾖﾘ ｵｵｷｲｮ!"; EL
SE PRINT "50 ｲｶﾀﾞｮ!";
90 GOSUB 130
100 NEXT I
110 COLOR 7
120 END
130 COLOR I MOD 7+1
140 PRINT "    ﾜｶﾙ?"
150 RETURN
```

《第5図》サンプル・プログラム



《第6図》影さんのフロー・チャート

全国縦断 おらが町のマイコンショップ

新企画第1弾

みちのく編



この物語は，実在の人物および会社・団体を対象に，ドキュメンタリー・タッチで描かれたものであり，したがって物語ではありません。

シーン1：編集部

影：♪しらないま～ちをあるいてみた～い～♪あ～あ，急にどこかへ行ってみたくなったなあ。

編集長：お～い！影君！ちょっと来てくれたまえ。たったいま新企画が決まってね，君に東北へ行ってもらうことになったよ。

影：あまりにもできすぎですよ。

編集長：しかたがないだろう，ページがとれないんだから。

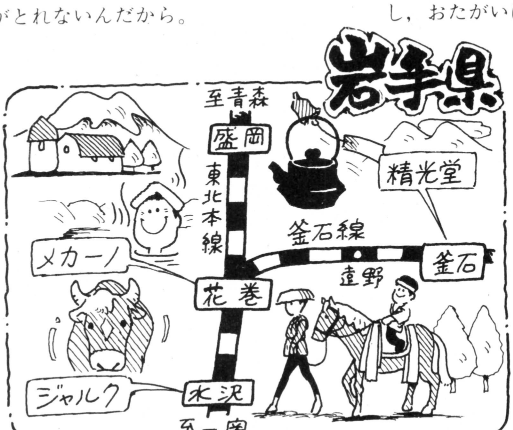
影：ガクッ!!

というわけで，影さんの東北出張レポートがはじまるのです。題して「影さんの遠くへ行っちゃった　みちのく編」。

シーン2：大宮駅

じょう談じゃないよ。私が出張するのを心待ちにしてたかのようにあの2人（編集長と編君）ったら，ホームで“バンザイ！バンザイ！”などと声はり上げて——。こっちは回りの人の視線をあびて，もうハズカシイったらありゃしない。まあいいや，私だって毎日編集長のどなり声を聞かなくてすむし，おたがいに都合がいいんじゃないの!?

あ～あ，とうとう発車しちゃった！それにしても，なんだあの2人の顔は！うれしそうに握手してるよ。アッ！編のやつこっち向いて，アカンベーしやがった。ムムッ!!覚えてろ。帰ったらタダじゃすまないからな。



でも，東北新幹線は初めてだけど，さすがに速いなあ。まるで空を飛んでる気分だね。あれっ，もう小山駅だよ。へえ一っ，21分で到着か。え～と，これから行く盛岡まではと———ヒャッ!!3時間たらずだ。ほんと，おどろいたネ!!それじゃあ，盛岡に着つくまでひと眠りでもするかな———スヤスヤ………ンガー!!ンガー!!

◆

岩手県は人口144万人，面積は四国ほどもあるんだ。盛岡は20万石の城下町。今も昔の面影を残す町並みが，あちこちでみられる。周辺には，歌人石川啄木の生まれた玉山村，小岩井農場，岩手山などがあり，東北の自然がいっぱいだ。花巻市は，宮沢賢治の故郷だ。ここの温泉は全国的に有名だ。水沢市は，人口5万足らずの農業のまち。天体に興味がある人なら，水沢緯度観測所があることは，よく知ってるはず。釜石といえば，5年連続日本一の新日鉄釜石のラグビー・チームが有名。駅前の大きな煙突が印象に残った。

ホビーショップ・メカーノ

▷本店＝花巻市若葉町1－10－12
▷代表＝高橋湧房
▷開設＝昭和53年2月
▷TEL＝0198(22)4183
▷営業時間＝AM 9:00～PM 6:30
（日曜日はPM 6:00まで）
▷定休日＝水曜日



◀チーフの増沢　貢さん

▼メカーノの店内



ラジコン，プラモデル，マイコンとホビー製品ならば，なんでもそろっています。これからマイコンをはじめたい方はいつでもＯＫ。展示機は15台，制限なしで開放中です。でも，ちょっと考えてください！マイコンは単なるゲーム・マシンではありません。楽しい利用法を教えます。(増沢)

セールス・メモ　マイコン・レンタル有り。ＭＺ－2000が１日1000円。無料講習会は，初歩・初級・中学応用・アセンブラの４コース。特別講習会は，テキスト代込みの6000円。マナーを守ってマイコンを使おう。

パーソナルコンピュータシステムサービス・ジャルク

▷**本店＝水沢市太日通り３－２－６**
▷**代表＝稲田直史**
▷**開設＝昭和56年６月**
▷**ＴＥＬ＝0197(24)7368**
▷**営業時間＝AM10:00～PM 7:00**
▷**定休日＝月曜日**



稲田直史さん

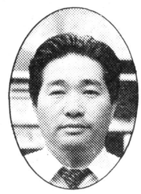
マイコン，オーディオ，アマチュア無線など，常に新しい情報を提供するニュー・ウェイブ・ショップです。マイコンは９台を展示して，いつでもだれでもいじれます。県内のヤングのみなさん！仲間を作ろうと思ったら，当店に集まりましょう。(及川)

セールス・メモ　レンタル有り。ＭＺ－80Ｂ，80Ｋ２が１日500～1500円。第１，第３日曜日に「マイコン教室」を開催中。

精光堂

▷**本店＝釜石市大渡町２－５－10**
▷**代表＝三上智也**
▷**開設＝昭和55年２月**
▷**ＴＥＬ＝0193(22)3495**
▷**営業時間＝AM 9:00～PM 8:00**
▷**定休日＝火曜日**

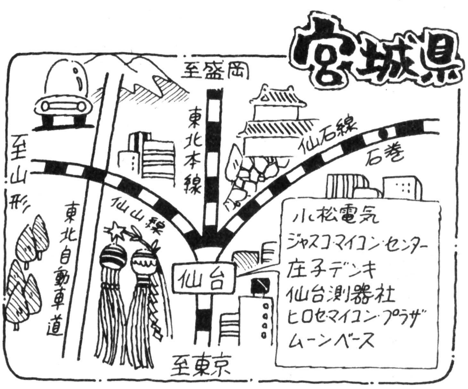
昨年の12月10日にマイコン・コーナーを拡張し，30㎡のコーナーにＮＥＣ，シャープ，東芝，富士通などの最新機種を展示しています。朝早くから夜遅くまで小，中，高校生や，勤め帰りの人でにぎわってます。(三上)



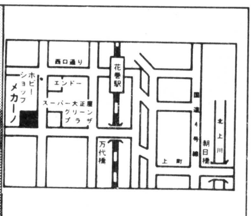
三上智也さん

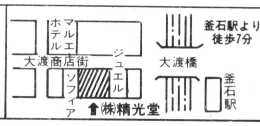
セールス・メモ　ユーザー・サービスの「マイコン・スクール」の受講料が無料（テキスト代除く)。市販ソフトの種類が豊富のほか，オリジナル・ビジネス・ソフトの開発も行っている。Ｋ・Ｍ・Ｃ（カマイシ・マイコン・クラブ）の会員を募集中。

宮城県は，人口208万人。鳴子こけし，日本三景の松島，仙台七夕，ササニシキ米などが有名だ。仙台市は，東北一の大都市。駅前のペデストリアン・デッキは，全国でも珍しい歩道橋なんだ。杜の都と呼ばれるように，ケヤキ









並み木と広瀬川に囲まれている。また，人口の３分の１を学生が占める学術都市でもあるんだ。だから，マイコン・ショップも多く，レベルもかなり高いようだよ。青葉城跡に行くと，伊達政宗の像，土井晩翠の「荒城の月」，島崎藤村の「若菜集」の詩碑が見られる。ここからの展望は，仙台市が一望できる最高の場所だ。

仙台測器社マイコンショップ

▷本店＝仙台市一番町３－５－４
▷チーフ＝鈴木克佳
▷開設＝昭和56年５月
▷ＴＥＬ＝0222(23)6106
▷営業時間＝AM 8:30～PM 5:30
▷定休日＝日曜日

当店は，計測制御のテクニカル分野を得意としています。古くから，計測機器の販売を手掛けており，このため工場，官公庁，学校等の研究開発への協力を行なってきました。この分野に興味ある方は，ぜひ寄ってみよう。**（鈴木）**

セールス・メモ

シャープのＭＺシリーズに関する情報なら，このお店がいい。マイコンによるＴＳＳ端末処理やハード関連の技術サポートにくわしい。



▲チーフの鈴木克佳さん



▶仙台測器社の店舗

庄子デンキ・マイコンプラザ

▷本店＝仙台市長町１－２－10
（荒巻店　仙台市荒巻本沢３－７－１
荒巻セントラルプラザ内
ＴＥＬ＝0222(78)6000
石巻本店　石巻市中央２－12－２
ＴＥＬ＝0225(93)1011
岩沼店　岩沼市末広１－２－11
ＴＥＬ＝0223(24)4111
エルタウン７番街　山形市七日町２－７－43ＴＥＬ＝0236(42)1611）
▷代表＝庄子正文
▷開設＝昭和56年12月
▷ＴＥＬ＝0222(48)1156
▷営業時間＝AM10:00～PM 6:30
▷定休日＝木曜日

本格的なマイコン・コーナー（ホビー，ビジネス，教室の３コーナー）を作りました。展示機種は８台時間制限なしで，どなたでも自由に操作できます。マイコンをじっくりと学びたい人には各種講習会を用意してます。**（対島）**

セールス・メモ「教室は初級コース」（1500円），中級コース（月１回・3000円），パッケージ・ソフト・コース（予定）がある。教室のマイコンは１時間1000円で借りられる。



◀システムチーフの対島正敏さん



▲マイコンプラザの店内

電巧堂チェーン・小松電気仙台本店（マイコンショップ・コマツ）

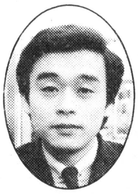
▷本店＝仙台市中央２－２－21
八戸本店　青森県八戸市長横町17－1　ＴＥＬ＝0178(44)4111
盛岡本店　岩手県盛岡市中央通２－11－１　ＴＥＬ＝0196(54)2772
▷代表＝井上元美

●おらが町のマイコン・ショップ

▷開設＝昭和56年８月
▷ＴＥＬ＝0222(61)8111
▷営業時間＝AM10:00～PM7:00
▷定休日＝木曜日（八戸，盛岡はナシ）

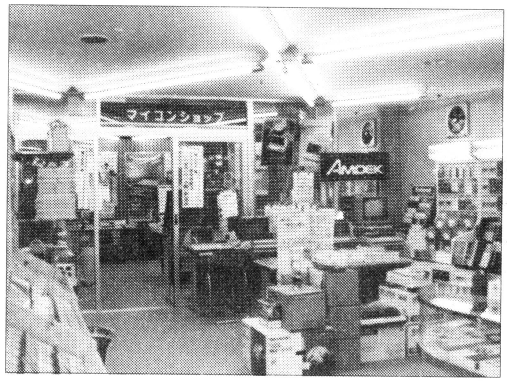
仙台市のメイン・ストリート（中央通り）にあり，学生・サラリーマンでいつもいっぱいです。日曜日には，開店前から子供たちが列をなして待ってるほど。　ホビー，ビジネスのコーナーがあり，どちらも自由に使えます（ゲームは１人40分まで）。六県下のサービス体制も，整っています。

（兼平）



◀担当の兼平幸広さん

セールス・メモ　高校生以上は，ビジネス・コーナーのマイコンが使える。５人集まれば，出張講習も可。ベーマガ３月号を持ってくと，プレゼントがもらえるゾ。



▲マイコンショップ・コマツの店内

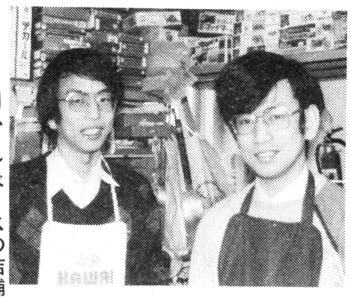
ムーンベース

▷本社＝仙台市通町２－15－８
▷チーフ＝小泉幸義
▷設立＝昭和55年４月
▷TEL＝0222(71)9700
▷営業時間＝AM10:00～PM8:00
▷定休日＝第２，第３火曜日

ボード・ゲーム（シミュレーション・ゲーム）から出発し，徹底した個人指導でマイコンの根本を教えます。プ



◀ムーンベースの店舗



◀小泉幸義さん㊨と吉弘さん㊧

ラモデル，ゲーム用品から始まり，今話題のシミュレーションゲームに，マイコンとの接点をみつけました。もとはといえばホビーではじめたマイコン。なじみのお客さんがゲームをはじめ，ソフト・サポートを手掛け，昨年から本格的にマイコン販売を始めました。

（小泉）

セールス・メモ　シミュレーションゲームは200種類ある。ゲームのおもしろさを知りたければ，この店はバツグン。「寺小屋」式の教え方が魅力。

ジャスコ仙台一番町店・ジャスコマイコンセンター

▷本店＝仙台市一番町3－11－15
▷チーフ＝藤原雄三
▷開設＝昭和57年4月
▷ＴＥＬ＝0222(64)8148
▷営業時間＝AM 10:00～PM 6:00
▷定休日＝木曜日

東北一の規模をほこる，マイコンセンターです。はば広いユーザーのみなさんの要望に，お応えします。第1にマイコンとは？という方のために，無料マイコン教室を常時開催して，基礎から指導します。第2にチョッとふれてみたい方へ，当センターには25台のマイコンが設置されています。じかにさわって確めてください。第3にじっくりとマイコンを操作したい方へ，教室のないときは1時間100円で，静かな気分でどうぞ。


▶チーフの藤原雄三さん

（藤原）


▲ジャスコマイコンセンターの店内

おらが町のマイコン・ショップ

ヒロセマイコンプラザ

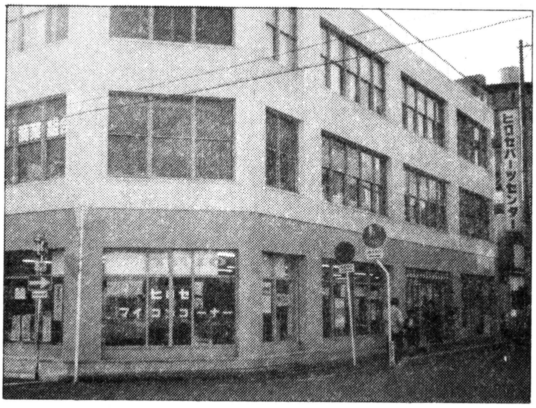
▷本店＝仙台市国分町３－８－25
▷担当＝鈴木和夫
▷設立＝昭和54年12月
▷ＴＥＬ＝0222(25)3076
▷営業時間＝AM 10:00～PM 6:00
▷定休日＝月曜日

とにかく気軽に立ち寄って，マイコンをハダで感じてみてください。「市役所西となりのマイコンショップ」といえば，もちろん当店のことです。

１階フロアはパーツ，ハムの売り場２階がマイコンフロアです。メーカーは，シャープ，ＮＥＣ，富士通などほとんどの機種がそろっています。

（鈴木）

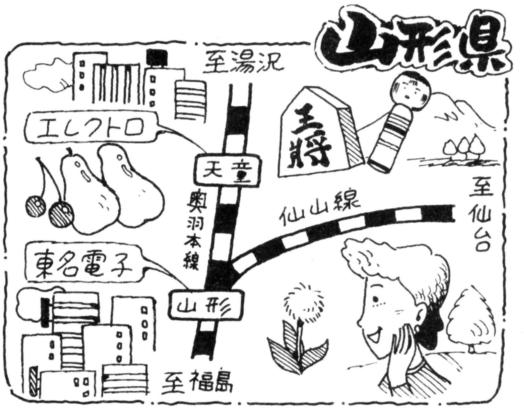
セールス・メモ 昼休みはサラリーマンでいっぱい。ビジネス分野にも強い。エレクトロニクスのことならなんでも相談に応じてくれる。



▲ヒロセマイコンプラザの店舗

山形県は，人口126万人。最上川，鳥海山，出羽三山，蔵王山と，雄大な景色がながめられる。東根温泉，天童温泉など，各地に有名な温泉もある。芭蕉の「静かさや　岩にしみ入る　蟬の声」で知られる山寺は，仙台と山形を結ぶ国鉄仙山線の途中にあった。山形市からは蔵王への観光客が多く，冬はスキーでにぎわっている。花笠まつりは有名だね。天童市は，将棋の駒の生産で知られるが，これは江戸時代末期に，生活に苦しむ武士たちによって作りはじめられたのだそうだ。

食べ物では，サクランボ，そばなどが有名。温泉につかりながら，ゆったりとすごすのもいいネ。



パソコンショップ・エレクトロ

▷本店＝天童市老野森２－９－４
▷チーフ＝吉田　悟
▷設立＝昭和57年４月
▷ＴＥＬ＝0236(54)1530
▷営業時間＝AM 10:00～PM 8:00
▷定休日＝水曜日



▲吉田　悟さん

天童市で初のマイコン・ショップです。オープンしたのが昨年ですから，知らない方も多いのではないでしょうか。取り扱うマイコンは，全メーカー。店内はマイコンに興味を持った人でいっぱい。駐車場も完備してますから，気軽に寄ってください。ソフトと専門書を多くとりそろえています。営業時間内であれば，だれでも自由に使ってもらってかまいません。貸し出しもＯＫですし，個人的に学習したい方などにも相談にのります。

（吉田）

セールス・メモ 今年からマイコン教室，サークル活動を予定している。いつでも明るくキミを迎えてくれるお店だ。

コンピューターショップ・東名電子

▷本店＝山形市幸町18－32
▷代表＝小林　昭
▷開設＝昭和57年4月
▷TEL＝0236(41)1101
▷営業時間＝AM9:30～PM6:30
（休日はPM6:00まで）
▷定休日＝水曜日

ハム・パーツショップとしてスタートし，山形と天童に店を構えています。スタッフ全員が技術マンですから，ハード関係には自信があります。なかでも，アマチュア無線とマイコンとの連動を考えている方があれば，いつでもどうぞ。マイコン・ショップとしては，始めたばかりなので，興味のある方は気楽にのぞいてください。（小林）

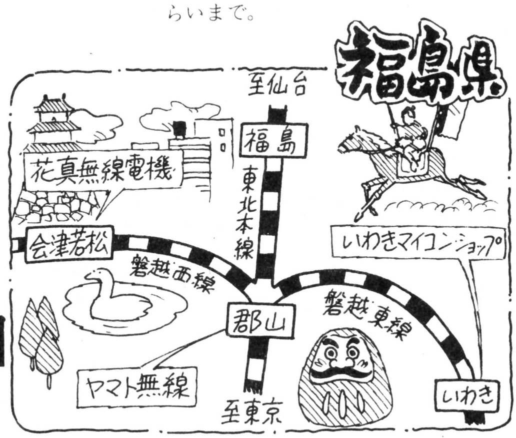

小林　昭さん



▶東名電子の店舗

セールス・メモ　ハム仲間にはよく知られたお店。MZ-700，X1，PCシリーズがある。使用時間は1時間くらいまで。

福島県は，人口204万人。東北と呼ぶよりも，すでに東京圏に入っているといった感じだ。郡山市などは，少しも東京と変わらない。人口29万人のにぎやかな商業都市だ。会津若松市といえば，会津磐梯山，猪苗代湖，鶴が城と，自然の美しさがいっぱいのまち。いわき市は，仙台市に次いで人口の多い（35万人），東北第2の都市だ。県の味は日本酒とソバだ。私も，当然おみやげに買った。

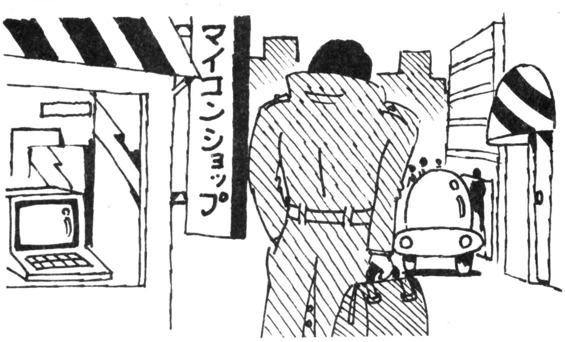


いわきマイコンショップ

▷本店＝いわき市平字立町86
▷代表＝国井教文
▷開設＝昭和56年5月
▷TEL＝0246(23)0513
▷営業時間＝AM9:00～PM8:00
▷定休日＝ナシ


◀国井教文さん

マイコンに興味のある人，疑問を抱いている人――NECマイコンプラザの当店がお手伝いします。マイコン教室を充実しました。カリキュラムは，初級講座と実務講座があります。午前中は10時から12時，午後は6時か



ら８時まで。学校からの帰り，勤め帰りでも十分可能です。初級講座では，マイコンの活用法とタテヨコ集計を教えます。実務講座では，周辺機器の活用とプログラミング技法を覚えてもらいます。この教室は，平のほか勿来でも開催中です。(国井)

セールス・メモ　「いわきマイコンクラブ」に入ると，いろんな情報が得られる。マイコン知識にくわしく，知らない人にもわかりやすく指導してくれる。

ヤマト無線

▷本店＝郡山市中町15－27
▷チーフ＝栗田正和
▷創業＝昭和41年
▷TEL＝0249(22)2262
▷営業時間＝AM9:30～PM7:00
▷定休日＝ナシ

マイコンあれやこれや，どんなことでも気軽にご相談ください。ハム，パーツそしてマイコンへと，古くからエレクトロ・ホビーを扱う当店は，技術，サービスが売り物です。１階にパーツ，ジャンク，そしてマイコン・コーナーがあります。２階には無線機が，ホビーからマニア向けまで，ズラリとそろっているのも当店の自慢です。マイコンを知らない人もマニアの人も，ソフトとハードに関するどんな質問でもけっこうです。(栗田)



▶チーフの栗田 隆さん



ヤマト無線の店舗▶

セールス・メモ　マイコンのハード，ソフトにくわしいお店。時間制限なし，休日はゲームでにぎわっている。

花真無線電機

▷本店＝会津若松市中央１－３－45
▷代表＝貝沼照男
▷開設＝昭和56年
▷ＴＥＬ＝0242(22)0973
▷営業時間＝AM 8:00～PM 7:00
▷定休日＝第１，第３日曜日

店名はかたくても，ソフトは充実，地元のみなさんと仲よくやっていきたいと思います。オリジナル・ソフトも，もちろん引き受けます。「会津マイコンクラブ」の会員を募集中です。昨年に発足したこのクラブは，現在190名の会員がいます。全員がマイコン・マニア。ぜひあなたも，会員になりませんか（会費500円)。私が作るソフトはもちろん，会員のみなさんのオリジナル作品も60本近くあります。　(貝沼)



▲貝沼寿健さん(右)と慶二さん(左)



▲花真無線電機の店内

セールス・メモ　「会津マイコンクラブ」の活動がユニーク。仲間同志の意見交換もできる。ベーマガ３月号を持参すると，生テープがもらえるヨ。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

未来への、コミュ

個性豊かなパピコン。NEC PC-6000シリーズ。

誰でも使えるカジュアルコンピュータ、パピコン。PC-6000シリーズ。コンピュータは難しいものという先入観をいともあっさりくつがえしてしまうパーソナルコンピュータです。ワンタッチのROMカートリッジで楽しめるゲームソフト学習ソフトから、高度なプログラミングまで、家族みんなで楽しめます。



- テニスゲーム、グラフジェネレーター、囲碁ソフトなど、カセットポンでスタートする多彩なROMカートリッジ。
- ご家庭のテレビ、カセットレコーダーでも使えます。
- 読みやすいひらがな表示。
- 作画も容易。充実したグラフィック機能。
- 楽器にもなるパピコン、シンセサイザ機構内蔵。

- パーソナルコンピュータPC-6001……本体価格89,800円
- 専用12型カラーディスプレイPC-6042K……56,800円
- データレコーダーPC-6082……19,800円
- 40桁専用サーマルプリンターPC-6021……49,800円
- フロッピーディスクユニットPC-6031……89,800円
- 拡張ユニットPC-6011……19,800円
- タッチパネルPC-6051……19,800円
- ROM & RAMカートリッジPC-6006……14,000円
- N-60拡張ベーシックPCS-6001R……9,800円

誰でも使える、すぐ使える。

NEC パーソナルコンピュータ

パピコン

PC-6000シリーズ

PC-6001 本体標準価格89,800円

●寸法＝416(W)×273(D)×90(H)mm ●重量＝約4.3kg

NEC日本電気グループ

NECパソコンインフォメーションセンター

〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)

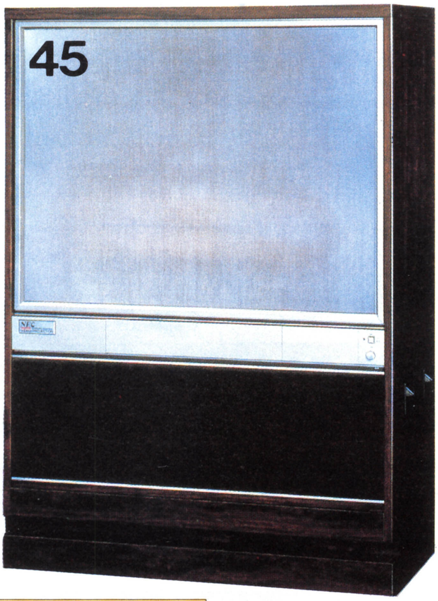
☎(03)452-8000(代)

Creative Life

ニケーションマシン。

個性豊かなラインアップ。NECの高信頼度ディスプレイ。

技術のNECが生んだ個性豊かなコンピュータディスプレイ群。信頼性、機能、経済性のすべてを極めた新時代のディスプレイです。大型のカラービデオプロジェクタ、4,000文字を鮮かに映し出す14型高解像度ディスプレイから、コストパーフォーマンスにすぐれた9型グリーンディスプレイまで幅広い選択に応えます。



カラービデオプロジェクタ　PJ-45M／D

●スクリーン／透過型特殊スクリーン45型有効画面69.4(タテ)×92.4(ヨコ)cm●入力信号方式／ビデオ入力、セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／120W●寸法／幅1,040×高1,452×奥700mm●重量／約90kg



14型高解像度カラーディスプレイ

PC-8052 (JC-1401DF)

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／65W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm●重量／12.8kg
PC-8001、8801用………標準価格118,000円



14型高解像度カラーディスプレイ

PC-8853 (JC-1410P2)

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／4,050文字(90文字×45行、5×7ドット)●消費電力／70W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm●重量／13.5kg
PC-8801用………………標準価格215,000円



14型高解像度カラーディスプレイ

PC-8053 (JC-1401DH)

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／69W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm●重量／12.8kg
PC-8001、8801用………標準価格198,000円



14型モノクロディスプレイ

PC-8851 (JB-1410P2)

●蛍光色・白●入力信号方式　複合映像信号●表示文字例　4,050文字 (90文字×45行、5×7ドット)●消費電力　45W●寸法　幅340×高332×奥340mm●重量　10kg
PC-8801用………………標準価格58,800円



12型カラーディスプレイ

PC-8048K (JC-1203D)

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／800文字(40文字×20行、5×7ドット)●消費電力／67W以内●寸法／幅378×高307×奥413mm●重量／11.7kg
PC-8001、8801用…………標準価格67,800円



12型カラーディスプレイ

PC-8049N (JC-1206DH)

●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／65W以内●寸法／幅368×高322×奥368mm●重量／10kg
PC-8001、8801用………標準価格158,000円



12型カラーディスプレイ

PC-6042K (JC-1202M)

●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／800文字(40文字×20行、5×7ドット)●消費電力／52W以内●寸法／幅368×高322×奥368mm●重量／8.6kg
PC-6001用………………標準価格56,800円



12型グリーンディスプレイ

PC-6041 (JB-1260M)

●蛍光色・緑●入力信号方式　複合映像信号●表示文字例　512文字PC-6001使用時(32文字×16行、7×9ドット)2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力　30W●寸法　幅386×高285×奥292mm●重量　6.5kg
PC-6001用………………標準価格36,800円



12型アンバーイエローディスプレイ

PC-8047 (JB-1202M)

●蛍光色・イエロー●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／30W●寸法／幅360×高296×奥330mm●重量／6.7kg
PC-8001、8801用…………標準価格46,800円



12型グリーンディスプレイ

PC-8050K (JB-1204M)

●蛍光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／30W●寸法／幅360×高296×奥330mm●重量／6kg
PC-8001、8801用…………標準価格39,800円



9型グリーンディスプレイ

PC-8046 (JB-902M)

●蛍光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字 (80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／26W●寸法／幅270×高255×奥261mm●重量4.7kg
PC-8001、8801用…………標準価格35,800円

※本機の外観及び規格は性能上その他により予告なく変更することがあります。

ズバリ マイコンが安い

【大特価クレジット】

ご予算に応じて月々のお支払いを魅力のコースで設定してあります。

マイコンプラザの**【大特価クレジット】**はお客様のご予算に合わせて魅力のコースでご購入できるように設定してあります。頭金なしのクレジットで月々のお支払いを3,000円から組むことができます。もちろん低金利のクレジットで60回払いまでOKです。

月々わずか ¥3,000コース ¥5,000コース ¥10,000コース ¥15,000コース ¥20,000コース で買える。

24 micom-plaza
24時間電話受付

■中古情報コーナー設置!!
中古の在庫情報が一目でわかる情報コーナーを設置してあります。

■エンドレステープによる24時間中古情報電話!
03-983-1729(本体) 03-983-1617(周辺)
中古情報電話は24時間エンドレステープで最新の情報を提供しています。ご希望の製品がありましたら、03-983-1333の注文デスクへご注文下さい。早い者勝ちです。

■広告誌面でのお買得セットを中心に、常時展示中!
■一流メーカーの人気パソコン常時デモ中!
■話題集中のマイコンティーチャー! 常時デモ中!
■ソフトも消耗品もとにかく安い!
全国のソフトを一堂に集めたソフトコーナーをはじめ、プリンター用紙、ブランクディスケットなども大量在庫。もちろんどこよりも安く、お求めになれます。

■圧倒的な低金利は60回までOK!

■マイコンの無料相談受付中!
マイコンに関することならなんでも、専任の担当がご相談を受けます。

■サンシャインシティで大いに遊ぼう!
水族館・展望台の入場券をプレゼントいたします。

■1800台の大駐車場完備!
もちろん直通エレベーターで重いマイコンの心配もなし。

■毎週㊊㊋㊌は各メーカーフェア開催!



▲マイコンプラザ1号店ショップサンシャイン
営業時間AM10:30〜PM7:30
TEL.03-988-1125

大特価クレジット 月々のお支払いを魅力のコースで。

24時間受付 夜型の方でも好きな時にTELできる。

頭金なし 電話一本でOK。らくらくクレジットです。

製品先取り 手続き完了しだい即、製品が届きます。

支払い約2ヵ月後 お支払いは、のんびりと。

低金利クレジット 頭金なしで60回までOK。

日曜配達可 不在がさな方、日曜なら大安心。

無料配送 全国どこでも配送料はすべて無料です。

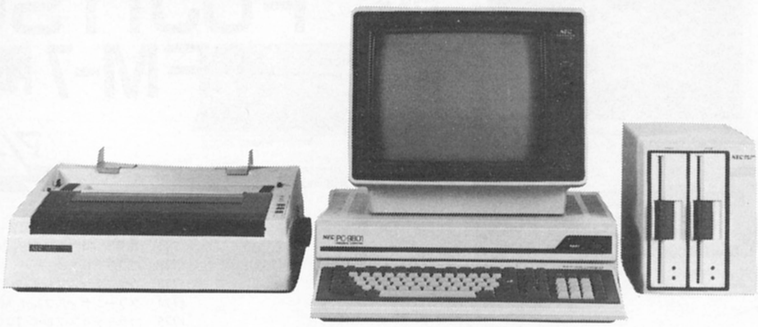
完全保証 製品はすべてメーカーの完全保証付です。

カレッジクレジット 18歳以上の学生の方、保証人不要。

NECのパワフルパソコン、16ビット

限定100台即納

新製品NEC PC-9801



特別高額下取りでPC-9801にラクラク買い換え

購入機種		下取機種		下取差額
PC-9801	－	PC-8801	＝	¥158,000
¥3,000×36回 ㋭1.4万×6回				
PC-9801	－	PC-8001	＝	¥218,000
¥5,000×36回 ㋭1.4万×6回				
PC-9801	－	マイクロ8	＝	¥218,000
PC-9801	－	パソピア	＝	¥218,000
PC-9801	－	MZ-80B	＝	¥218,000

下取価格は、使用期間、使用状況などにより若干変動することがあります。

大特価提供中！

プレゼント — ① プリンター用紙1000枚

プレゼント — ② ブランクディスケット10枚

注文No.			
1250	PC-9801本体		¥298,000
1251	PC-9801-01	PC-9801用漢字ROMボード	¥ 40,000
1252	PC-9801-02	PC-9801用増設RAMボード	¥ 72,000
1253	PC-9805	増設RAM	¥ 30,000
1254	PC-9801-03	CMTインターフェースボード	¥ 15,000
1255	PC-98H31＋(9801-07)	5インチ固定ディスクユニット	¥498,000
1256	PC-98H32	拡張用5インチ固定ディスクユニット	¥398,000
1257	PC-9881	8インチ標準フロッピーディスク	¥388,000
1258	PC-6082	データレコーダ	¥ 19,800
1259	PC-8853	14″超高解像度カラーディスプレイ	¥215,000
1260	PC-8822	漢字プリンター	¥234,000
1261	SHARP	14M-114C＋(8D-8K)14″超高解像度カラーディスプレイ	¥170,200
1262	EPSON	TF-20N＋(♯412、PC-9835-2W) 5インチ両面倍密ミニフロッピーディスク	¥178,000
1263	SEIKOSHA	GP-250F (ケーブル付)	¥ 95,000

入門者セット

NEC PC-9801 ご注文セットNo.①

本体＋漢字ROMボード＋SHARP14″超高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ

No.1250	PC-9801	¥298,000
No.1251	PC-9801-01	¥ 40,000
No.1261	14M-114C＋(8D-8K) 4050文字表示	¥170,200
No.1258	PC-6082	¥ 19,800
No.1254	PC-9801-03	¥ 15,000
合計標準価格		~~¥543,000~~

【大特価クレジット】

¥5,000 ×60回 ㋭3.9万×10回

¥10,000 ×48回 ㋭2.3万×8回

お買得セット

NEC PC-9801 ご注文セットNo.②

本体＋SHARP14″超高解像度カラーディスプレイ＋EPSON2ドライブミニフロッピーディスク＋SEIKOSHAプリンター

No.1250	PC-9801	¥298,000
No.1261	14M-114C＋(8D-8K) 4050文字表示	¥170,200
No.1262	TF-20N＋(♯412、PC-9835-2W)	¥178,000
No.1263	SEIKOSHA GP-250F	¥ 95,000
合計標準価格		~~¥741,200~~

【大特価クレジット】

¥5,000 ×60回 ㋭6.3万×10回

¥10,000 ×48回 ㋭5.1万×8回

お買得セット

NEC PC-9801 ご注文セットNo.③

本体＋漢字ROMボード＋SHARP14″超高解像度カラーディスプレイ＋EPSON2ドライブミニフロッピーディスク＋漢字プリンター

No.1250	PC-9801	¥298,000
No.1251	PC-9801-01	¥ 40,000
No.1261	14M-114C＋(8D-8K) 4050文字表示	¥170,200
No.1262	TF-20N＋(♯412、PC-9835-2W)	¥178,000
No.1260	PC-8822	¥234,000
合計標準価格		~~¥920,200~~

【大特価クレジット】

¥5,000 ×60回 ㋭8.9万×10回

¥10,000 ×60回 ㋭5.9万×10回

純正フルセット

NEC PC-9801 ご注文セットNo.④

本体＋漢字ROMボード＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋標準フロッピーディスク＋漢字プリンター

No.1250	PC-9801	¥298,000
No.1251	PC-9801-01	¥ 40,000
No.1259	PC-8853	¥215,000
No.1257	PC-9881	¥388,000
No.1260	PC-8822	¥234,000
合計標準価格		~~¥1,175,000~~

【大特価クレジット】

¥10,000 ×60回 ㋭9.4万×10回

¥15,000 ×60回 ㋭6.4万×10回

お買得フルセット

NEC PC-9801 ご注文セットNo.⑤

本体＋漢字ROMボード＋増設ROMボード＋14″超高解像度カラーディスプレイ＋標準フロッピーディスク＋5インチ固定ディスクユニット＋漢字プリンター

No.1250	PC-9801	¥298,000
No.1251	PC-9801-01	¥ 40,000
No.1252	PC-9801-02	¥ 72,000
No.1259	PC-8853	¥215,000
No.1257	PC-9881	¥388,000
No.1255	PC-98H31＋(9801-07)	¥498,000
No.1260	PC-8822	¥234,000
合計標準価格		~~¥1,745,000~~

【大特価クレジット】

¥15,000 ×60回 ㋭13.7万×10回

¥20,000 ×60回 ㋭10.7万×10回

CPMセット

NEC PC-9801 ご注文セットNo.⑦

本体＋漢字ROMボード＋増設RAMボード＋SHARP14″超高解像度カラーディスプレイ＋標準フロッピーディスク＋CP/M-86＋漢字プリンター

No.1250	PC-9801	¥298,000
No.1251	PC-9801-01	¥ 40,000
No.1252	PC-9801-02	¥ 72,000
No.1261	14M-112C＋(8D-8K) 4050文字表示	¥170,200
No.1257	PC-9881	¥388,000
No.1265	PS98-101-SF	¥ 43,000
No.1260	PC-8822	¥234,000
合計標準価格		~~¥1,245,200~~

【大特価クレジット】

¥15,000 ×60回 ㋭7.1万×10回

¥20,000 ×60回 ㋭4.1万×10回

ご注文はセットNo.でお願いします。

電話1本でクレジット。

FUJITSU

簡易言語 NEW VIP付

青少年は興奮する!!

——新しい感性を伝えてくれる、FM-7。
マニアのために、 新登場

パソコンFMシリーズ



FUJITSU FM-7 限定100台即納

マイコンが安い

注文No.		
1770	FM-7本体 MB25010	¥126,000
1771	漢字ROMカード MB22405	¥ 35,000
1772	Z80カード	¥ 35,000
1773	カラーディスプレイ(セミレゾ)MB27303	¥ 99,800
1774	グリーンディスプレイ MB27304	¥ 29,800
1775	カラーディスプレイ(TVグレード) MB27305	¥ 64,800
1776	シリアルドットプリンタ MB27403	¥139,800
1777	ドットプリンター MB27404	¥ 89,000
1778	FMデータレコーダ MB27501	¥ 12,800
1779	薄形ミニFDユニット MB27607+(22407)	¥112,800

プレゼント——① プリンター用紙1,000枚
プレゼント——② ブランクディスケット10枚

FM-7 ご注文セットNo.①

本体+カラーディスプレイ(セミレゾ)+FMデータレコーダ

No.1770	MB25010	¥126,000
No.1773	MB27303	¥ 99,800
No.1778	MB27501	¥ 12,800
合計標準価格		~~¥238,600~~

【大特価クレジット】
¥3,000 ×36回 ボ3万×6回
¥5,000 ×24回 ボ3.9万×4回

お買得セット

FM-7 ご注文セットNo.②

本体+カラーディスプレイ(セミレゾ)+FMデータレコーダ+ドットプリンター

No.1770	MB25010	¥126,000
No.1773	MB27303	¥ 99,800
No.1778	MB27501	¥ 12,800
No.1777	MB27404	¥ 89,000
合計標準価格		~~¥327,600~~

【大特価クレジット】
¥3,000 ×36回 ボ4.9万×6回
¥5,000 ×24回 ボ6.5万×4回

お買得セット

FM-7 ご注文セットNo.③

本体+カラーディスプレイ(セミレゾ)+FMデータレコーダ+ドットプリンター+薄形ミニフロッピーディスク

No.1770	MB25010	¥126,000
No.1773	MB27303	¥ 99,800
No.1778	MB27501	¥ 12,800
No.1777	MB27404	¥ 89,000
No.1779	MB27607+(22407)	¥112,800
合計標準価格		~~¥440,400~~

【大特価クレジット】
¥5,000 ×60回 ボ3万×10回
¥10,000 ×36回 ボ3万×6回

FM-7 ご注文セットNo.④

本体+カラーディスプレイ(セミレゾ)+FMデータレコーダ+ドットプリンター+薄型ミニフロッピーディスク+漢字ROMカード+Z80カード

No.1770	MB25010	¥126,000
No.1773	MB27303	¥ 99,800
No.1778	MB27501	¥ 12,800
No.1777	MB27404	¥ 89,000
No.1779	MB27607+(22407)	¥112,800
No.1771	MB22405	¥ 35,000
No.1772	MB28021	¥ 35,000
合計標準価格		~~¥510,400~~

【大特価クレジット】
¥5,000 ×48回 ボ5.3万×8回
¥10,000 ×36回 ボ4.4万×6回

クレジットのマイコンプラザ!

NEC PC-8001 パーソナルコンピューターのベストセラー PC-8001



マイコンティーチャーで一気にマイコン博士!!!

プレゼント——① NHKテキスト「マイコン 入門」
プレゼント——② 16Kの増設ラム
プレゼント——③ プリンター用紙1,000枚

24 micom-plaza 24時間電話受付

NEC PC-8001 ご注文セットNo.48

本体+TVアダプタ+専用テレコ+マイコンティーチャー4分冊

No.1921	PC-8001 32K本体	¥168,000
No.1925	PC-8044	¥ 13,500
No.1923	PC-6081	¥ 12,800
No.1924	PC-8001用マイコンティーチャー4分冊	¥ 87,200
合計標準価格		¥281,500

ズバリ超特価—— ¥214,800

【大特価クレジット】
¥5,000 ×24回 ボ3.2万×4回
¥3,000 ×36回 ボ2.6万×6回

NEC PC-8001 ご注文セットNo.47

本体+カラーディスプレイ+専用テレコ+マイコンティーチャー4分冊

No.1921	PC-8001 32K本体	¥168,000
No.1922	PC-8048K+(8091)	¥ 69,660
No.1923	PC-6081	¥ 12,800
No.1924	PC-8001用マイコンティーチャー4分冊	¥ 87,200
合計標準価格		¥337,660

ズバリ超特価—— ¥268,000

【大特価クレジット】
¥5,000 ×24回 ボ4.8万×4回
¥3,000 ×36回 ボ3.7万×6回

お買得セット

NEC PC-8001 ご注文セットNo.46

32K本体+カラーディスプレイ+プリンター+EPSON2ドライブミニフロッピーディスク

No.1201	PC-8001 32K本体	¥168,000
No.1245	PC-8048K+(8091付)	¥ 69,660
No.1241	SEIKOSHA GP-250F	¥ 96,500
No.1873	TF-20N+(#9000、PC-8034-2W)	¥186,000
合計標準価格		~~¥520,160~~

【大特価クレジット】
¥5,000 ×60回 ボ3.6万×10回
¥10,000 ×48回 ボ1.9万×8回

頭金なしで製品先取り!!

NEC PC-8801



キャリアに差、8ビットの最高級機
EPSON 2ドライブミニフロッピーディスク
¥178,000
ケーブル・システムディスク付

マイコンティーチャーで一気にマイコン博士!!!

プレゼント——① プリンター用紙1,000枚
プレゼント——② ブランクディスケット10枚

お買得セット

NEC PC-8801 ご注文セットNo.44

本体+SHARP高解像度カラーディスプレイ+プリンター+専用テレコ

No.1221	PC-8801	¥228,000
No.1146	12M-112C+(8D-8K)	¥102,000
No.1264	SEIKOSHA GP-250F スクリーンコピーROM付	¥100,000
No.1219	PC-6082	¥19,800
合計標準価格		~~¥449,800~~

【大特価クレジット】

¥3,000 ×48回 ボ4.8万×8回
¥5,000 ×36回 ボ5.3万×6回

お買得セット

NEC PC-8801 ご注文セットNo.50

本体+SHARP高解像度ディスプレイ+プリンター+EPSON2ドライブミニフロッピーディスク

No.1221	PC-8801	¥228,000
No.1146	14M-112C+(8D-8K)	¥120,200
No.1264	SEIKOSHA GP-250F スクリーンROM付	¥100,000
No.1874	TF-20N+(#412、PC-8834-2W)	¥178,000
合計標準価格		~~¥626,200~~

【大特価クレジット】

¥5,000 ×60回 ボ4.8万×10回
¥10,000 ×48回 ボ3.4万×8回

マイコン博士

NEC PC-8801 ご注文セットNo.52

本体+SHARP高解像度ディスプレイ+専用テレコ+マイコンティーチャー4分冊

No.1926	PC-8801	¥228,000
No.1146	14M-112C+(8D-8K)	¥120,200
No.1927	PC-6082	¥19,800
No.1928	PC-8801用マイコンティーチャー4分冊	¥87,200
合計標準価格		¥455,200

ズバリ超特価——¥400,000

【大特価クレジット】

¥10,000 ×24回 ボ5.7万×4回
¥5,000 ×36回 ボ5.2万×6回
¥5,000 ×48回 ボ3.5万×8回

PC-8801 仕様2Wミニフロッピー 51

EPSON2ドライブミニフロッピーディスク

No.1874 TF-20N+(#412、PC-8834-2W) 〈標〉~~¥178,000~~

【大特価クレジット】

¥3,000 ×36回 ボ1.7万×6回

ビジネスユースシステム

NEC PC-8801 ご注文セットNo.25

本体+PC-8801用漢字ROMボード+漢字プリンター+14″超高解像度カラーディスプレイ+フロッピーディスクユニット

No.1221	PC-8801	¥228,000
No.1222	PC-8801-01	¥38,000
No.1230	PC-8822	¥234,000
No.1226	PC-8853	¥215,000
No.1227	PC-8881	¥442,000
合計標準価格		~~¥1,157,000~~

【大特価クレジット】

¥10,000 ×60回 ボ9.5万×10回
¥15,000 ×48回 ボ9.5万×8回

PC-8801 フロッピーディスク 36

8インチフロッピーディスクユニット

No.1227 PC-8881 〈標〉~~¥442,000~~

【大特価クレジット】

¥5,000 ×60回 ボ2.9万×10回
¥10,000 ×48回 ボ1万×8回

PC-8801 マイコンティーチャー 35

マイコンティーチャー

No.1135 8801用マイコンティーチャー(4分冊) 〈標〉~~¥66,000~~

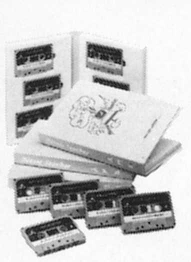
【大特価クレジット】

¥3,000 ×12回 ボ1.6万×2回

話題沸騰!!驚異のオリジナル学習ソフト『マイコンティーチャー』

『マイコンティーチャー』

マイコン操作が思いのまま。誰でも簡単に使いこなせるようになる驚異のオリジナル学習ソフト 標準価格¥21,800



マイコンティーチャーは、BASICを自然に、誰にでも簡単にマスターできるよう、音と画像で解説します。通信教育・講習会はもちろん、製品についているマニュアルを読む必要もありません。ソフトをテレコに入れるだけで、その日から簡単に使いこなせるようになります。入門編・基礎編・応用編・高級テクニック編と4編ありPC8001、PC8801、マイクロ8の3機種にそれぞれ専用として使用できます。

※開発・製造元㈱マイクロテクノロジー研究所

2月10日より全国一斉受付開始。 雑誌名(マイコンBASICマガジン)、受付開始日を必ず言ってお申込みください。

札幌(011)644-0375 仙台(0222)21-3811 千葉(0472)25-2028 横浜(045)712-0402 池袋(03)983-1369 新宿(03)375-1861
静岡(0542)58-6611 長野(0262)43-7812 新潟(0252)31-6398 名古屋(052)264-4651 京都(075)255-4637 大阪(06)365-1706
広島(082)294-6402 岡山(0862)25-2881 松山(0899)52-7600 福岡(092)473-6690

本社受付本部 **03-983-1333 キャットジャパンリミテッド株式会社** 〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60・24F

すでにご注文いただいております商品のお届け時期(納期)や、メインテナンスその他のお問い合わせは、下記のテレフォンサービスセンターへお電話ください。●札幌(011)611-8481 ●仙台(0222)63-4964 ●東京(03)983-1412 ●名古屋(052)264-9543 ●大阪(06)365-1705 ●広島(082)292-1380 ●福岡(092)473-5413

お支払い方法……クレジットの月々のお支払い、ボーナス時払いは、①銀行口座のある方は、自動引落。②銀行口座のない方は、お近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関(郵便局の場合は郵便振込)よりクレジット会社宛にご送金いただきます。

24 micom-plaza
24時間電話受付

ご注文はセットNo.でお願いします。



特選プログラム・コーナー

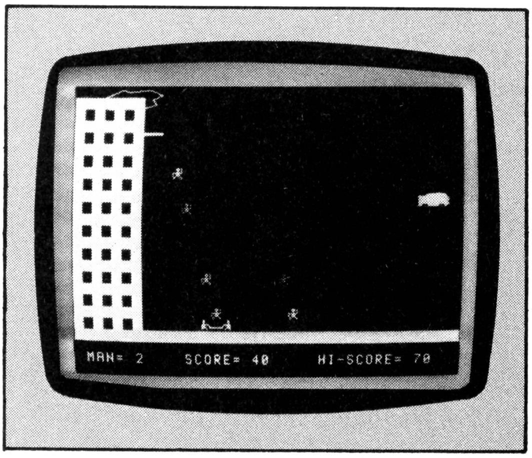
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

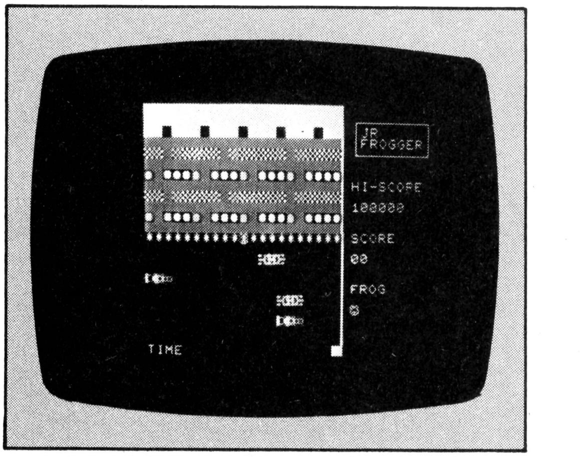
パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。





プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

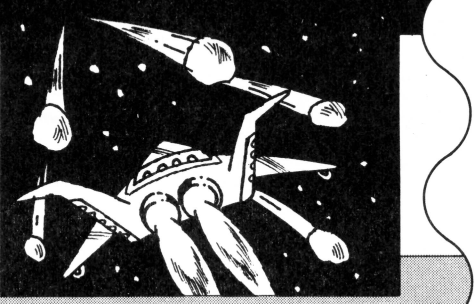
機種は何でもOKです。プログラムの長さが**短く**，しかも**内容**のあるものを希望しています。 **編集部**

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

ベーシックマスターJr.／L II$_2$用

METEORIC SHOWER



井上　康行

内容

あなたの宇宙船は，流星群の中で敵と戦います。流星をよけながら，ビームで敵を破壊してください。プログラムは，できるだけ短くしました。

遊びかた

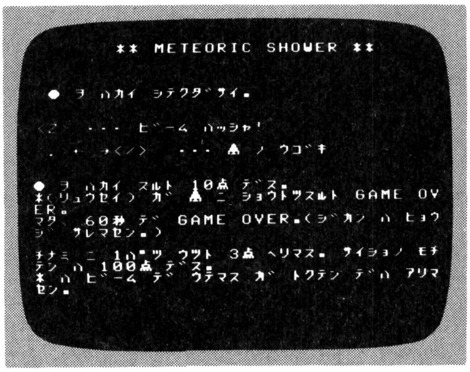
RUNすると，ゲームの説明がでます。RETURN を押してSTARTです。流星(＊)をよけながら，敵(●)をビームで射ってください。あなたの船は▲です。ビームを射つと3点減りますが，●を一つ破壊すると10点です。＊を破壊することもできますが，得点にはなりません。できるだけビームを使わず，●を多く破壊してください。なお＊にぶつかると，GAME OVERです。また得点は，右上に表示されます。

操作方法

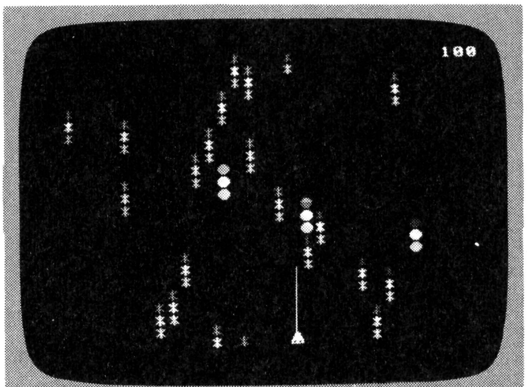
キーは⊡で左，☐で右へ移動します。Ⓩがビーム発射です。

改造

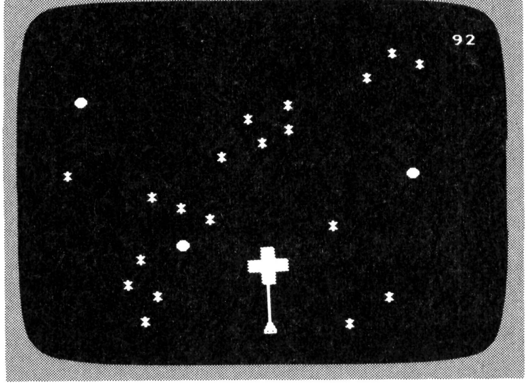
REM文は，除いてもかまいません。説明がいらない人は，40〜120行を除いてください。もっと速くしたい人は，200行をPOKE　B, W：PRINT　CHR$($03)；として，得点表示をなくしてください。●の発生量も考えてみてください。また320行をなくすと，エラー11がでます。



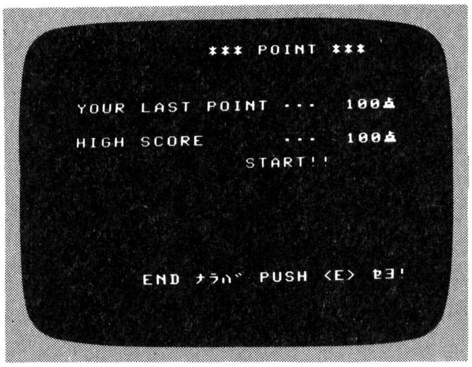
▶《写真1》ゲームの説明



▲《写真2》ビームを発射！右上にスコアが表示される



▼《写真3》当たり!!



◀《写真4》ゲーム・エンド

★ OVER FLOW ……みなさんの意見の場として，活用してください。マイコンに関係するものであれば，なんでもかまいません。OFサークルを，もっともり上げてくださいね。(編)

CHECKER FLAG

編：よくみかけるゲームで，特にめだったところはないようです。プログラムの短さが，採用の理由ですね。

Dr.D：どれどれ——なるほど，ムダなか所もないようだ。わかる！プログラムだな。よかろう！

影：それにしても，ベーシックマスターのプログラムは，いつも似たようなものばかりですね。なんとかならないものですか？

Dr.D：たしかに，アイデア不足の作品が多いな。多少プログラムがおかしくとも，ワシをうならせるようなものを作ってもらいたいものだ。

METEORIC SHOWERのプログラム・リスト

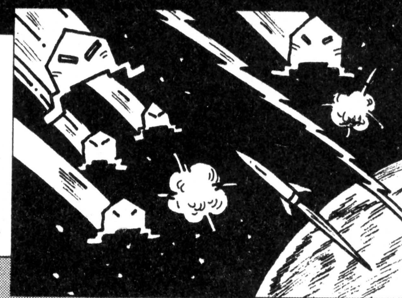
```
  10 REM -- METEORIC SHOWER --
  20 REM ***** ｾﾂﾒｲ,ｼｮｷﾁ *****
  30 LET A$=CHR$($9E):LET M$=CHR$($95):LET N$=CHR$($60):LET O$=CHR$($9D):LET F$
=CHR$($EC)
  40 CLEAR :LET CURSOR=6,0:PRINT "** METEORIC SHOWER **":PRINT :PRINT :PRINT
  50 PRINT " ";M$;" ｦ ﾊｶｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡":PRINT :PRINT :PRINT "<Z> ･･･ ﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ!"
  60 PRINT :PRINT "<.>";CHR$($7B);" ";CHR$($7C);"</>  ･･･ ";A$;" ﾉ ｳｺﾞｷ"
  70 PRINT :PRINT :PRINT M$;" ｦ ﾊｶｲ ｽﾙﾄ 10";F$;" ﾃﾞｽ｡"
  80 PRINT "*(ﾘｭｳｾｲ) ｶﾞ ";A$;" ﾆ ｼｮｳﾄﾂｽﾙﾄ GAME OVER｡"
  90 PRINT "ﾏﾀ､ 60";CHR$($E2);" ﾃﾞ GAME OVER｡(ｼﾞｶﾝ ﾊ ﾋｮｳｼﾞ ｻﾚﾏｾﾝ｡)":PRINT
 100 PRINT "ﾁﾅﾐ ﾆ 1ﾊﾟﾂ ｳﾂﾄ 3";F$;" ﾍﾘﾏｽ｡ ｻｲｼｮﾉ ﾓﾁﾃﾝ ﾊ 100";F$;" ﾃﾞｽ｡"
 110 PRINT "* ﾊ ﾋﾞｰﾑ ﾃﾞ ｳﾃﾏｽ ｶﾞ ﾄｸﾃﾝ ﾃﾞﾊ ｱﾘﾏｾﾝ｡"
 120 MUSIC T5Q2P3ﾄﾐｿﾄﾐｿﾗﾗﾗP6ｿP3ﾌﾌﾌﾐﾐﾐﾚﾚﾚP6ﾄ
 130 LET CURSOR=3,23:INPUT "*** PUSH <RETURN> *** ",T$:LET E1=0
 140 CLEAR :LET CURSOR=13,10:PRINT "START!!":MUSIC V5T4Q2P3ﾗRﾗRﾗRP8Uﾗ
 150 REM ***** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ******
 160 RANDOMIZE :LET X=16:LET E=100:LET TIME=0:CLEAR
 170 LET B=INT(RND(26.9)+$100):LET D=INT(RND(10))
 180 IF D=5 THEN LET W=$95:GOTO 200
 190 LET W=$2A
 200 POKE B,W:PRINT CHR$($03);:POKE 317,$20,$20,$20:LET CURSOR=28,0:PRINT E
 210 IF TIME>60 THEN GOTO 460
 220 LET CURSOR=X,23:LET C$=CURSOR$:PRINT A$;
 230 IF C$="*" THEN PRINT CHR$($07);:GOTO 450
 240 LET I$=INKEY$
 250 IF I$="/" THEN LET X=X+1
 260 IF I$="." THEN LET X=X-1
 270 IF X=-1 THEN LET X=26:GOTO 290
 280 IF X=27 THEN LET X=0
 290 IF I$="Z" THEN GOSUB 320
 300 GOTO 170
 310 REM ***** ｳﾂ ﾙｰﾁﾝ *******
 320 FOR L=1 TO 1
 330 FOR I=22 TO 0 STEP -1
 340 LET CURSOR=X,I
 350 IF CURSOR$<>M$ THEN GOTO 390
 360 PRINT N$:LET CURSOR=X+1,I:PRINT O$:LET CURSOR=X,I+1:PRINT O$
 370 LET CURSOR=X-1,I:PRINT O$:LET CURSOR=X,I-1:PRINT O$
 380 MUSIC V5T4P5DﾄːLET I=I+2:LET E=E+10:GOTO 420
 390 IF CURSOR$="*" THEN PRINT CHR$($87):MUSIC V5Q2T1P0Dﾐ:GOTO 410
 400 PRINT CHR$($86);:LET CURSOR=X,I+5:PRINT " ";:NEXT I
 410 LET E=E-3
 420 FOR J=I+5 TO I STEP -1:LET CURSOR=X,J:PRINT " ";
 430 NEXT J:NEXT L:RETURN
 440 REM ***** END ﾙｰﾁﾝ ******
 450 POKE $3DE+X,$85,$85,$94,$85,$85:POKE $3BE+X,$8E,$FD,$86,$FC,$8F
 460 MUSIC V5T4P5Q2ﾄﾐｿUﾄ:LET CURSOR=12,11:PRINT "** PUSH <S> **"
 470 LET CURSOR=10,10:PRINT "*** GAME OVER ***":IF E>=E1 THEN LET E1=E
 480 LET I$=INKEY$:IF I$<>"S" THEN GOTO 480
 490 CLEAR :MUSIC T4P0ﾄﾚﾐﾌｿﾗｼUﾄ:LET CURSOR=10,0:PRINT "*** POINT ***"
 500 LET CURSOR=0,5:PRINT "YOUR LAST POINT ･･･ ";E;F$
 510 PRINT :PRINT :PRINT "HIGH SCORE      ･･･ ";E1;F$
 520 LET CURSOR=5,20:PRINT "END ﾅﾗﾊﾞ PUSH <E> ｾﾖ!"
 530 FOR I=0 TO 200:LET I$=INKEY$
 540 IF I$="E" THEN LET CURSOR=2,20:PRINT "          E  N  D  !!        ":END
 550 NEXT I:GOTO 140
```

★移植版のプログラムは載せる必要はありません。新しいアイデアの作品だけをどしどし発表すべきです。(名古屋市・**緑川　亮17才**)……**【緊急会議**：ボソボソ，ブツブツ，……。**編集長**：アイデア作品を待ってます。**】**

ベーシックマスターJr.用

グラフィック・ゲーム

ミサイルATTACK



中村　賢之

内　容

連戦連敗の地球侵略軍は，強力な部隊が，ほとんど地球防衛軍にやられてしまった。そこで，質より量の戦法にでることにして，強力な武器として，ワープ・ミサイルを大量に用意した。

一方，地球側は，これを大きな問題として考えなかったため，侵略軍を旧式のベースで防ぐしかなかった。

あなたは，ビーム砲のみで，多くの敵に立ち向かわなければなりません。

前作の「ヘルメット」(57年12月号)に似たところも多少ありますが，十分楽しめると思います。

入力時の注意

前回と同様に，入力またはLOADの前に，必ずCALL＄E37Eを実行してください（しなければ，暴走しますので…)。

また，一部マシン語もあるので，RUNの前にはSAVEを！

変 数 表

配列	B	ベース	キャラクタ	DATA…860行
配列	T	ALIEN	〃	〃　…870行
配列	M	ミサイル	〃	〃　…880行
	S	スコア		
	H	ハイ・スコア		
	B1	ベースの数		
	X	ベースの位置		
	T1	ALIENの残数		
	R	ラウンド		
	F	ダメージ量		

遊びかた

キーは，Ｊ とＬ で移動し，［スペース・キー］で攻撃します。相手は，ワープ・ミサイルのみで，攻撃してきます。ミサイルが当たる（真上にくる）とやられ，その一つ横（左上か右上）にくると，ダメージをうけ，多くなると，やられます。3機やられると，終わりです。

なお，エラーまたはBREAKで止まった場合は，POKE＄EFE0，0を実行する（画面には見えません）と，もどります。

CHECKER FLAG

編：ちょっと見ただけでは，ごく普通のゲームのようですが，よーく見ると，ホラッ，キャラクタがかわいいでしょ。この作品，去年の12月号に載った「ヘルメット」の作者の第2作めなんです。

Dr.D：グラフィック・ゲームだな。となると，ベーシックマスターJrでしか動かないんだね。

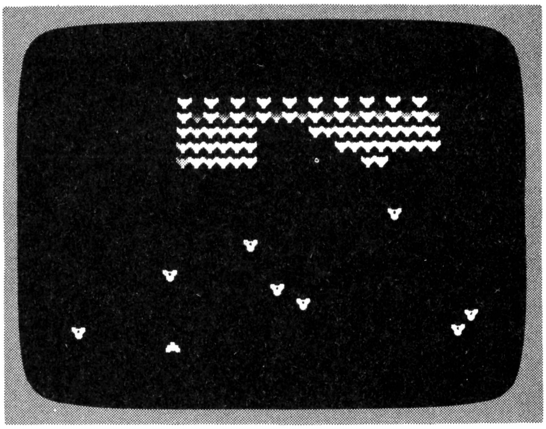
編：ベーシックマスターJrでグラフィック・ゲームができるとは知ってても，なかなか投稿が来ないのはどうしてでしょうか。

影：作りかたを知らないからだよ。

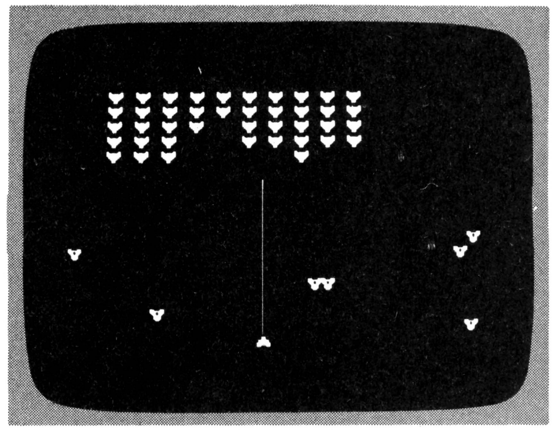
Dr.D：というよりも，作るのがめんどうなんだな。実際，どんなことができるのか，わからん読者が多いからな。

編：そのあたり，中村君は積極的ですね。期待してますよ！

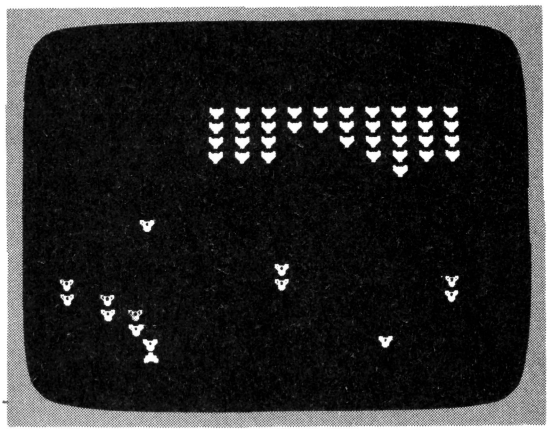
★ぼくはナイコン族なので近くの星電社でプログラミングしてるけど，途中ぐらいで電源をバシッと切られる。ウェーン！（兵庫県三木市・**平井　明15才**)……【**影**：愛のムチなのだ。私も――ビシッ!!**Dr.D**：仕事だぞ!!】



◀《写真１》スタート後の画面。エイリアンがミサイルを発射する



▲《写真２》反撃するぞ!! 当たりそうだ



◀《写真３》アッアー，ぶつかるヨ——

ミサイル　ATTACKのプログラム・リスト

```
 10 DIM B(8),M(8),T(8)
 20 CLEAR :RANDOMIZE :LET H=0
 30 FOR I=1 TO 8:READ B(I):NEXT I
 40 FOR I=1 TO 8:READ T(I):NEXT I
 50 FOR I=1 TO 8:READ M(I):NEXT I
 60 FOR I=0 TO 111:READ A$:POKE $3000+I,VAL("$"+A$):NEXT I
 70 REM ----- START -----
 80 LET K=4:LET A$="  ﾐｻｲﾙ ATTACK  ":GOSUB 290
 90 LET K=8:LET A$=" KEY  FUNKTION ":GOSUB 290
100 LET K=12:LET A$=" [J]<------>[L] ":GOSUB 290
110 LET K=15:LET A$=" BEAM----[   ] ":GOSUB 290
120 LET CURSOR=10,18:PRINT "START [S] KEY":IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 120
130 CALL $E38D:LET B1=3:LET S=0:LET R=0:LET X1=0:LET X=$1F10:LET F=0
140 REM --- ROUND START ---
150 LET A=0:LET R=R+1:LET T1=50:CLEAR :POKE $EFE0,0:GOSUB 700
160 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 5:FOR K=1 TO 8
170 POKE $940+I*2+J*320+K*32,T(K)
180 NEXT K:NEXT J:NEXT I
190 MUSIC T1MｿP3DｼﾚｿDｼP5ﾚﾄP4ﾐP1RP5ﾐP3ﾚ#ﾌﾗUﾄｼﾗP7ｿMﾄ
200 CALL $305F:POKE $EFE0,$C0
210 FOR I=0 TO 7:POKE X+32*I,B(I+1):NEXT I
220 REM ----- MAIN -----
230 IF T1=0 THEN GOTO 150
240 GOSUB 530
250 GOSUB 340
260 IF RND(1)<.4+R/10 THEN GOSUB 600
```

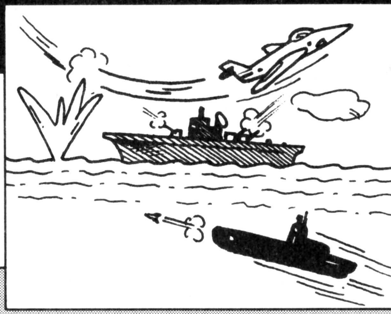
★ＢＡＳＩＣマガジンではあんなにおもしろそうなことを書くけど，本当にあのような性質を持っているの？（神奈川県横浜市・**渡辺達哉14才**）……【**編**：もちろん苦労して書いているんです。**影**：ウソばっかり言ってる！】

```
270 IF F>=1 THEN LET F=0:GOTO 730
280 GOTO 230
290 REM ----- TITLE -----
300 FOR I=1 TO 15:FOR J=0 TO I+16
310 LET CURSOR=J,K:LET A0$=CURSOR$
320 PRINT MID$(A$,I,1);CHR$(8,8);A0$
330 NEXT J:NEXT I:RETURN
340 REM ----- BASE -----
350 LET X1=0:LET A$=INKEY$
360 IF A$="J" THEN LET X1=-1
370 IF A$="L" THEN LET X1=1
380 IF A$=" " THEN GOTO 440
390 IF (X+X1<$1F00)+(X+X1>$1F1F) THEN GOTO 430
400 LET X=X+X1
410 IF X1=-1 THEN CALL $3026
420 IF X1=1 THEN CALL $3039
430 RETURN
440 REM ----- BEAM -----
450 MUSIC T1P0U#ｼ:LET X0=X
460 POKE X0,$3C
470 IF PEEK(X0-32)<>0 THEN GOTO 500
480 POKE X0,0:IF X0>$9A0 THEN LET X0=X0-160:GOTO 460
490 RETURN
500 IF PEEK(X0-64)=24 THEN MUSIC Dﾄ:LET T1=T1-1:LET S=S+10
510 MUSIC ﾄ:LET S=S+5
520 FOR I=0 TO 8:POKE X0-32*I,0:NEXT I:RETURN
530 REM ----- ALIEN -----
540 LET A=A+1:IF A>10 THEN GOTO 570
550 CALL $3000
560 RETURN
570 CALL $3013
580 IF A=20 THEN LET A=0
590 RETURN
600 REM ----- BOMB -----
610 LET K=RND(32)+$1160+INT(RND(4)+1)*320
620 FOR I=1 TO 8
630 POKE K+I*32,M(I)
640 NEXT I
650 GOSUB 340
660 CALL $304C
670 IF PEEK(X-32)<>0 THEN LET F=1
680 IF (PEEK(X-31)<>0)+(PEEK(X-33)<>0) THEN LET F=F+RND(1):MUSIC P1ﾄﾐﾄﾐﾄﾐﾄﾐﾄﾐ
690 RETURN
700 REM ----- SCORE -----
710 LET CURSOR=8,8:PRINT "ROUND :";:MUSIC T1P9R:PRINT R:MUSIC R
720 LET CURSOR=8,10:PRINT "SCORE :";:MUSIC R:PRINT S:RETURN
730 REM ----- END -----
740 PRINT CHR$(14):MUSIC P9Dﾄ:PRINT CHR$(15):CALL $305F
750 IF B1>1 THEN LET B1=B1-1:FOR I=0 TO 7:POKE X+I*32,0:NEXT I:GOTO 200
760 CLEAR :POKE $EFE0,0:LET K=5:LET A$="** GAME OVER **":GOSUB 290
770 MUSIC T1MBｼP6ﾌP3BﾐﾚﾌBｼUﾄP7UﾚBｼP3UﾄBｼﾗUﾄP5BｼｿP8ﾌP5R
780 MUSIC MBｼP6ﾌP3BﾐﾚﾌBｼUﾚP7UﾄｿP6ﾗP3ｿﾌﾗBｼUﾄP8BｼP5RMﾄ
790 GOSUB 700
800 MUSIC R:IF S>H THEN LET H=S
810 LET CURSOR=5,12:PRINT "HI-SCORE :";:MUSIC R:PRINT H
820 LET CURSOR=7,16:PRINT "TRY AGAIN ? [Y/N]"
830 IF INKEY$="Y" THEN CLEAR :GOTO 80
840 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 830
850 REM -----DATA -----
860 DATA 24,24,24,126,126,255,255,195
870 DATA 129,219,255,255,126,60,24,24
880 DATA 195,189,165,102,60,60,60,24
890 DATA CE,9,40,DF,3B,CE,10,9E,DF,3D,CE,9,41,DF,3F,BD,F0,9,39
900 DATA CE,9,41,DF,3B,CE,10,9F,DF,3D,CE,9,40,DF,3F,BD,F0,9,39
910 DATA CE,1F,01,DF,3B,CE,20,00,DF,3D,CE,1F,00,DF,3F,BD,F0,9,39
920 DATA CE,1F,00,DF,3B,CE,1F,FE,DF,3D,CE,1F,01,DF,3F,BD,F0,9,39
930 DATA CE,11,40,DF,3B,CE,1D,C0,DF,3D,CE,12,80,DF,3F,BD,F0,9,39
940 DATA 86,E,C6,BF,CE,11,40,6F,00,8,5A,26,FA,4A,26,F7,39
```

★ラ製別冊の頃から読み続け，Ｐ６を買い，友達に80Bと，ベーマガを買わせてしまった。ああ，罪な雑誌だ*!!*
（埼玉県川越市・福田稔之12才）……【**編集長**：問題だな。**編**：大問題です。**影**：たいしたもんだい*!!*】

ベーシックマスターLIII用

SEA WARS



須沢　通雄

あいかわらずノーマル・モードですが，グラフィック・ゲームができましたので発表します。内容もワン・パターンですが，けっこう楽しめると思います。

遊びかた

RUNするとマシン語を書きこんで，ゲームに入ります。あとは画面の指示にしたがってください。飛行機からの爆弾や，潜水艦からのミサイルをよけながらミサイルと爆弾で攻撃していきます。潜水艦をすべて撃破すると1面クリアで，スピードが早くなります。

爆弾（魚雷）は一度潜水艦に当っても，下へ行くまで有効なので，うまくやるといっぺんにたくさんの潜水艦をやっつけることができます。

《第1表》プログラムの説明

〜〜マシン語プログラムマップ〜〜
アドレス（16進数）

7000〜7047	メイン・ルーチン（7004〜7005は全体のスピード）
7048〜7054	スコア表示サブ・ルーチン
7055〜7137	潜水艦移動サブ・ルーチン
7138〜71F8	船艦移動サブ・ルーチン
71F9〜7203	乱数発生サブ・ルーチン
7204〜7298	飛行機移動サブ・ルーチン

〜〜フラグ他〜〜

7FF0〜7FF1	スコア
7FFA	死フラグ
7FFB	クリア・フラグ
7FFC	爆弾降下フラグ
7FFD	飛行機爆弾降下フラグ
7FFE	飛行機移動方向フラグ
7FFF	ミサイル上昇フラグ

〜〜主な変数表〜〜

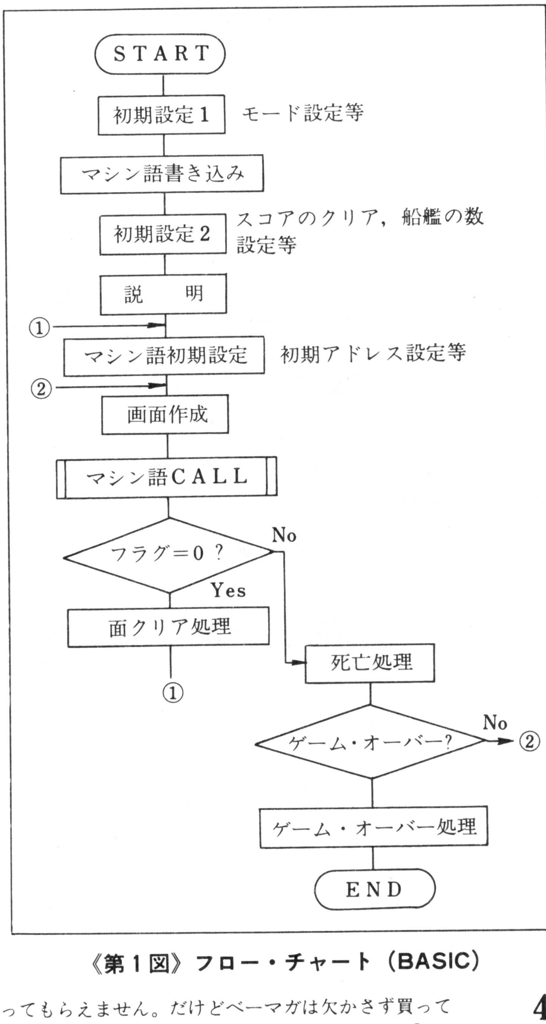
B	船艦の数
H	ハイ・スコア
S	スコア計算用
A	スピード計算用およびUSR関数用
I, A$	汎用ワーク
N$	ハイ・スコア保持者の名前

プログラムについて

第1表と**フロー・チャート**を参照してください。くわしい説明ははぶきます。

最後に

MUSICのルーチンは，音の高さによって長さが



《第1図》フロー・チャート（BASIC）

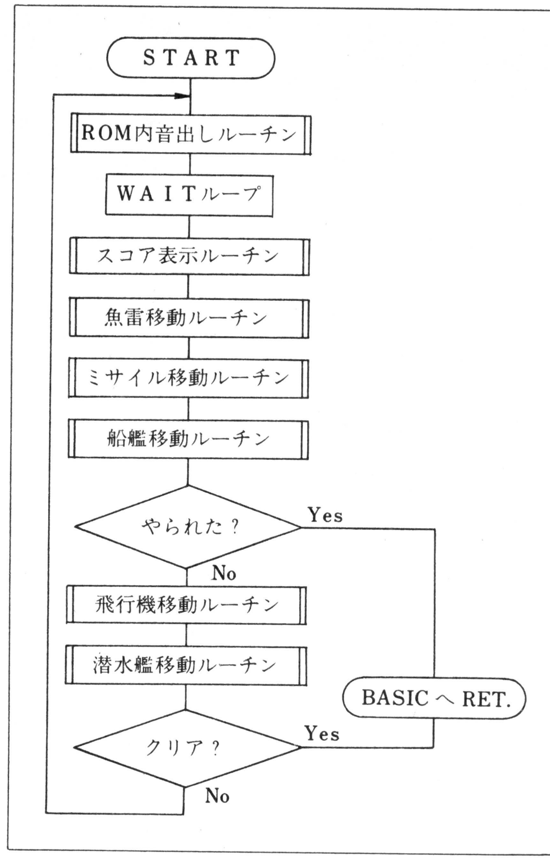
★私はいまや受験戦争の一兵士です。だからマイコンを買ってもらえません。だけどベーマガは欠かさず買ってます（いつかマイコンが手に入るのを夢みて）。（京都府宇治市・**棚橋徹央15才**）……**【一同：ガンバレヤ!!】**

変わるので，あまり実用的ではありません。また，このルーチンは「デパートあらし」のものを使わせていただきました。5面めあたりからはスピードがかなり早くなり，むずかしくなります。ちなみにボクのハイスコアは4000点台です。

●

参考文献：工学社　マイコンゲームの本②「デパートあらし」（一杉英治氏著）

：アスキー出版社　「6809ハンドブック」



《第2図》フロー・チャート(マシン語メインルーチン)

CHECKER FLAG

編：うひゃー，動きが速いなあ！　ねっ，Dr.？

Dr.D：そりゃあそうさ。マシン語というのは，BASICの100倍だからね。

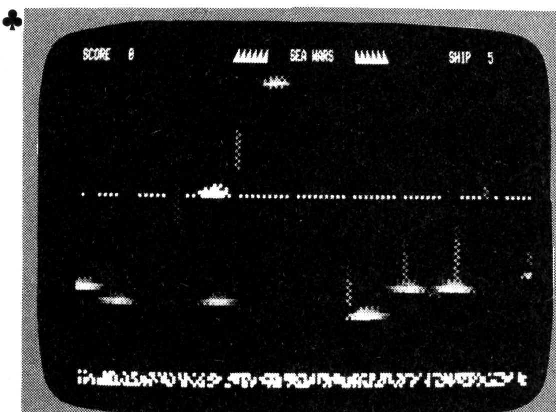
影：ふ～ん，そんなに速いんですか。

Dr.D：そうさ。それにしても，このくらいのマシン語が作れれば，立派なもんだよ。また，640×200などといった無理をせずに，160×100にしたところが，速さの秘けつだ。こっちのほうが，640×200より16倍速く動けるからな。

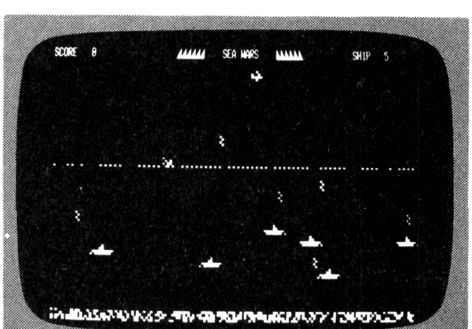
編：へえ一っ，どうしてそんなにくわしいの？電卓で計算でもしてるのかナ？



▲《写真1》キー操作の説明



▲《写真2》上と下から敵が攻撃してくる



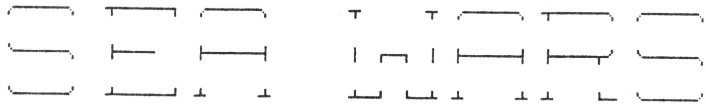
◀《写真3》ヤラレタ!!　なかなか難しい

★毎月1本長いプログラムを載せましょう。また採用プログラムの作者は，そのページに顔写真が載るというのはどうですか？（岡山県岡山市・岡　昌志16才）……【**編**：この提案に賛成の人は？**Dr.D**：ハンタイ!!**編**：??】

```
10 '◆◆◆◆◆◆  1982年 12月 12日 By M.S  ◆◆◆◆◆◆
20 CLEAR 300,&H6FFF
30 SCREEN 0,1,1:WIDTH 80:CONSOLE 0,25,0
40 DEFUSR=&H7300
50 H=0
60 '
70 IF PEEK(&H7000)=&HBD GOTO 180
80 CLS:PRINT"Writing 'Machine'...
90 RESTORE 1010
100 FOR I=&H7000 TO &H7298
110 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
120 NEXT
130 RESTORE 970
140 FOR I=&H7300 TO &H7318
150 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
160 NEXT
170 '
180 POKE&HFFD4,128
190 POKE&HFFE0,4
200 '
210 POKE&H7FF0,0:POKE&H7FF1,0:B=5
220 ' ◆◆◆◆◆◆  ｾﾂﾒｲ  ◆◆◆◆◆◆
230 CLS
240 GOSUB 800
250 LOCATE 0,6:COLOR 6
260 PRINT"          ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥    Key  function    ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
270 COLOR 4:PRINT:PRINT:PRINT
280 PRINT"     ┌───┐           ┌───┐                     ┌───┐         ┌───┐
290 PRINT"     │ Z │··· Missile │ X │··· Bomber  Move ···│ 4 │ ◢▬ ▬◣ │ 6 │
300 PRINT"     └───┘           └───┘                     └───┘         └───┘
310 PRINT:PRINT:PRINT:COLOR 7
320 PRINT"                              ┌──────────┐
330 PRINT"                  ♥♥♥  Hit   │  RETURN  │  key.  ♥♥♥
340 PRINT"                              └──────────┘
350 IF PEEK(&HFFE0)<>175 GOTO 350
360 RESTORE 890:GOSUB 850
370 POKE&H7004,&H30:POKE&H7005,0
380 ' ◆◆◆◆◆◆  ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ  ◆◆◆◆◆◆
390 RESTORE 990
400 FOR I=&H7299 TO &H72C8
410 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$)
420 NEXT
430 CLS
440 FOR I=&H7FFA TO &H7FFF:POKE I,0:NEXT
450 PRINT"SCORE                        ◢◢◢◢◢◢    SEA WARS    ◣◣◣◣◣◣              SHIP
 ";B;
460 POKE&HFFD8,&H97
470 FOR I=&H720 TO &H76F:POKE I,128:NEXT
480 FOR I=&HB80 TO &HBCF:POKE I,INT(RND*255+1):NEXT
490 EXEC&H7000
500 IF PEEK(&H7FFA)<>0 GOTO 580
510 ' ◆◆◆◆◆◆  ｸﾘｱ  ◆◆◆◆◆◆
520 RESTORE 910:GOSUB 850
530 S=PEEK(&H7FF0)*256+PEEK(&H7FF1):S=S+200:POKE&H7FF0,S ¥256:POKE&H7FF1,S MOD25
6
540 A=PEEK(&H7004)*256+PEEK(&H7005):IF A>&H1A00 THEN A=A-&H400
550 POKE&H7004,A ¥256:POKE&H7005,A MOD256
560 GOTO 390
570 ' ◆◆◆◆◆◆  ﾔﾗﾚﾀ  ◆◆◆◆◆◆
580 RESTORE 930:GOSUB 850
590 B=B-1:IF B<0 GOTO 620
600 GOTO 430
610 ' ◆◆◆◆◆◆  ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ  ◆◆◆◆◆◆
620 RESTORE 950:GOSUB 850
630 CLS
640 GOSUB 800
650 PRINT:PRINT:PRINT:COLOR 7
660 S=PEEK(&H7FF0)*256+PEEK(&H7FF1):POKE&HFFE0,68
670 IF S>H THEN H=S:PRINT"       High score !!":LINEINPUT"       What your name
";N$:PRINT:PRINT
680 PRINT"                  ◆ Your score ";S
690 PRINT:PRINT
700 PRINT"                  ◆ High score ";H;"  by ";N$
710 PRINT:PRINT:COLOR 4
720 PRINT"                ▬◣ Hit  RETURN  to start.
```

★ベーマガは他誌に比べてBM−Jrが載ってるのでいい。それにしてもBM−Jrはソフトが少なくＪＯＹスティックもない。リモート端子はどうしたら使えるの？（長野県飯田市・**奥村一文17才**）……【**編**：だれか教えて*!*】

```
730 PRINT:PRINT:COLOR 7
740 PRINT"                    Hit  SPACE   to end.
750 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) GOTO 180
760 IF A$<>" " GOTO 750
770 POKE&HFFE0,68
780 POKE&HFFD4,0:END
790 ' ◆◆◆◆◆◆ ﾀｲﾄﾙ ◆◆◆◆◆◆
800 COLOR 5:PRINT"
810 COLOR 4:PRINT"
820 COLOR 3:PRINT"
```



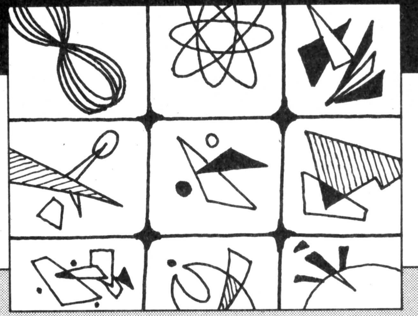
```
830 RETURN
840 ' ◆◆◆◆◆◆ Music ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ◆◆◆◆◆◆
850 READ A:IF A=0 THEN RETURN
860 A=USR(A*256+30)
870 GOTO 850
880 ' ◆◆◆◆◆◆ Music Data ◆◆◆◆◆◆
890 DATA -68,-90,-108,-118,122,109,96,93,-118,0
900 '
910 DATA -108,122,-108,-68,-90,-108,-118,-68,0
920 '
930 DATA 93,96,109,122,-118,-108,-90,-68,0
940 '
950 DATA 93,122,-118,93,96,109,122,-118,-108,-90,-68,0
960 ' ◆◆◆◆◆◆ Music Machine Data ◆◆◆◆◆◆
970 DATA E6,2,86,8F,B7,FF,D3,5A,26,FD,E6,2,86,7F,B7,FF,D3,5A,26,FD,6A,3,26,E8,39

980 ' ♥♥♥♥♥ ｼｮｷｾｯﾃｲ ♥♥♥♥♥
990 DATA 7,35,7,35,7,35,54,96,9,CF,0,9,CF,95,A,50,0,A,50,94,B,22,0,B,22,93,9,10,
FF,9,10,92,A,15,FF,A,15,91,9,58,FF,9,58,4,A0,4,A0,6
1000 ' ♥♥♥♥♥ Machine ♥♥♥♥♥
1010 DATA BD,F7,A9,CC,30,0,83,0,1,26,FB,8D,3B,BD,71,38          '&H7000
1020 DATA BD,71,60,BD,71,86,7D,7F,FA,26,2C,BD,72,4,10,8E        '&H7010
1030 DATA 72,A0,8D,31,10,8E,72,A6,8D,2B,10,8E,72,AC,8D,25       '&H7020
1040 DATA 10,8E,72,B2,8D,1F,10,8E,72,B8,8D,19,10,8E,72,BE       '&H7030
1050 DATA 8D,13,7D,7F,FB,27,B9,39,86,8,5F,FD,2,38,FC,7F         '&H7040
1060 DATA F0,BD,C6,82,39,A6,A0,26,1,39,81,1,10,27,0,89          '&H7050
1070 DATA B7,FF,D8,AE,A4,C6,5,A6,84,81,5,10,27,0,A0,6F          '&H7060
1080 DATA 80,5A,26,F3,AE,A4,A6,A8,2,27,A,8C,9,1,25,F            '&H7070
1090 DATA 30,88,FF,20,14,8C,B,7A,22,A,30,88,1,20,A,8E           '&H7080
1100 DATA B,7B,20,24,8E,9,0,20,1F,BD,71,F9,C1,10,25,6           '&H7090
1110 DATA C1,F0,22,C,20,12,8C,9,50,25,D,30,88,B0,20,8           '&H70A0
1120 DATA 8C,B,2F,22,3,30,88,50,AF,A4,A6,A8,2,27,16,86          '&H70B0
1130 DATA 4C,A7,80,86,CC,A7,80,86,FE,A7,80,86,CC,A7,80,86       '&H70C0
1140 DATA 48,A7,84,20,14,86,84,A7,80,86,CC,A7,80,86,EF,A7       '&H70D0
1150 DATA 80,86,CC,A7,80,86,C4,A7,84,AE,A8,3,6F,84,30,88        '&H70E0
1160 DATA B0,8C,7,20,25,8,86,5A,A7,84,AF,A8,3,39,AE,A4          '&H70F0
1170 DATA AF,A8,3,A6,A8,FF,81,1,27,1,39,6F,A8,FF,39,6F          '&H7100
1180 DATA 80,6F,80,6F,80,6F,80,6F,84,86,1,A7,A8,FF,BD,F7        '&H7110
1190 DATA A7,FC,7F,F0,C3,0,14,FD,7F,F0,B6,72,C8,4A,27,4         '&H7120
1200 DATA B7,72,C8,39,73,7F,FB,39,7D,7F,FC,26,1,39,86,96        '&H7130
1210 DATA B7,FF,D8,BE,72,9B,6F,84,30,88,50,8C,B,2F,22,8         '&H7140
1220 DATA BF,72,9B,86,5,A7,84,39,7F,7F,FC,39,7F,7F,FF,39        '&H7150
1230 DATA 7D,7F,FF,26,1,39,86,94,B7,FF,D8,BE,72,9D,6F,84        '&H7160
1240 DATA 30,88,B0,8C,4,9F,25,E4,BF,72,9D,86,5,A7,84,39         '&H7170
1250 DATA 86,1,B7,7F,FA,39,86,97,B7,FF,D8,BE,72,99,86,5         '&H7180
1260 DATA E6,84,C1,5A,27,EA,C6,80,E7,80,4A,26,F3,BE,72,99       '&H7190
1270 DATA B6,FF,E0,81,B7,27,24,81,BE,27,2A,81,CA,27,30,81       '&H71A0
1280 DATA C8,27,39,BF,72,99,86,4C,A7,80,86,EC,A7,80,86,EF       '&H71B0
1290 DATA A7,80,86,ED,A7,80,86,C6,A7,84,39,8C,7,20,27,E3        '&H71C0
1300 DATA 30,88,FF,20,DE,8C,7,6B,27,D9,30,88,1,20,D4,7D         '&H71D0
1310 DATA 7F,FC,26,CF,B7,7F,FC,BF,72,9B,20,C7,7D,7F,FF,26       '&H71E0
1320 DATA C2,B7,7F,FF,BF,72,9D,20,BA,B6,72,9F,C6,D,3D,5C        '&H71F0
1330 DATA F7,72,9F,39,86,96,B7,FF,D8,BE,72,C4,C6,3,A6,84        '&H7200
1340 DATA 81,5,27,69,6F,80,5A,26,F5,BE,72,C4,B6,7F,FE,27        '&H7210
1350 DATA A,8C,4,A0,27,F,30,88,FF,20,14,8C,4,ED,27,A            '&H7220
1360 DATA 30,88,1,20,A,7F,7F,FE,20,5,86,1,B7,7F,FE,BF           '&H7230
1370 DATA 72,C4,7D,7F,FE,27,E,86,46,A7,80,86,D4,A7,80,86        '&H7240
1380 DATA 60,A7,84,20,C,86,6,A7,80,86,4D,A7,80,86,64,A7         '&H7250
1390 DATA 84,BE,72,C6,6F,84,30,88,50,8C,7,6F,22,8,86,5A         '&H7260
1400 DATA A7,84,BF,72,C6,39,BE,72,C4,BF,72,C6,39,6F,80,6F       '&H7270
1410 DATA 80,6F,84,7F,7F,FE,8E,4,B2,BF,72,C4,FC,7F,F0,C3        '&H7280
1420 DATA 0,32,FD,7F,F0,BD,F7,A7,39                             '&H7290
```


★ゲームプログラムの制作を中心にマンガの連載でやってほしい。値上げしてもいいからお願い！（岐阜県揖斐郡・**杉山哲也15才**）……【**編**：貴重な意見として参考にさせてもらいます。**影**：マンガならば私を主人公に！】

FM-7/8用

PUZZLE



小島　康伸

はじめに

おもちゃ屋などで見かける，箱に数のついた板が入っていて，それをずらして番号順に合わせる，簡単なパズルがあります。あれを画面で行うだけの，簡単なゲームです。

ゲームのしかた

ＲＵＮすると，ＰＵＺＺＬＥのデモが表われ，ＨＩＴ　ＡＮＹ　ＫＥＹと聞いてくるので，適当なキーを押すと，画面が消えて説明がでます。

模様の種類は，ＬＩＮＥ（乱数による直線），ＢＯＸ（乱数による長方形），文字（キャラクタ）の三つあります。いずれかを番号で入力すると，画面が消され，白い四角の中に模様がでます。また，模様は四角の端には触れませんので，合わせるときの参考にしてください。

さて，模様がでると，下の端がズレて止まります。この状態が解答となるので，必要な人はよく観察し，適当なキーを押します。画面が６×６に区切られ，すぐにゲームが始まります。

動かしかたは，[2][4][6][8]のキーで黒マスを移動させます。かなり難しいですが，必ずできます。

つぎに照合のしかたですが，これは，１ブロックと全体の二つができます。１ブロックのときは[S]を押します。Ｘ，Ｙ座標を聞いてくるので，入れてください。全体を合わせたいときは，[A]を入れてください。区切られたブロックを，最初のように合わせ，まちがっているときは，その座標を10個ぐらいまで教えてくれます。

そのあと，続ける場合は[Y]を押します。〝マダヤリマスカ〟と聞いてくるので，[Y]ならば模様を，[N]ならばそのままブロックに分かれます。

《第１表》プログラムの説明

行番号	内容
10～60	ＲＥＭ文
70，90	画面，ＤＩＭ
520～550	ＤＥＭＯ
80，670～770	説明，模様入力
100 { 480～510	模様出力 { ＬＩＮＥ
560～590	ＢＯＸ
600～620	モジ
160～200	ブロック分け
110～150	ブロック入れ変え
210～310	移　動
630～660	照合 { １ブロック
330～470	全　部

《第２表》変　数　表

変　数	内　容
Ｔ＄	止める時間
ＸＴ＄	照合座標
ＹＴ＄	〃
ＳＨＯＷ	ブロックごとの通し番号
ＭＯ＄	模様の選たく
ＳＷ	ＳＨＯＷに通し番号を入れる
Ｐ＄	入力待ち
ＲＯＯＰ	ＦＯＲ～ＮＥＸＴの変数
ＸＤ	ブロック入れ変えでの新しい黒マスのＸ座標
ＹＤ	ブロック入れ変えでの新しい黒マスのＹ座標
Ａ％	黒マスの移動するブロックのドットをＧＥＴで読み込む
ＸＲ	ブロック分けＦＯＲ・ＮＥＸＴの変数・すきま
ＹＲ	〃
ＸＩ	黒マス移動方向係数
ＹＩ	〃
Ｘ	黒マスＸ座標
Ｙ	黒マスＹ座標
ＸＳ	照合座標
ＹＳ	〃
ＱＷ＄，Ｉ＄	質問への答

★編さ～ん！カシオＦＰ－1100の性能は良さそうですね。もう少しで買ってもらえそうです。そうしたら送りますよ。でもプリンターはムリかもしれない。（北海道旭川市・**野沢慎吾13才**）……**【編：待ちどおしいなあ！】**

プログラムのしくみ

プログラムは，GET，PUT，LINEで絵を描いたり，消したりすることのくり返しです。照合は，FOR X=1 TO 6 :FOR Y=1 TO 6～NEXT Y,Xで，SHOW(6，6)に1～36までの番号がふってあり，黒マスの座標（X，Y）→SHOW（X，Y）には36が入っていて，座標を移動するごとに，新しい座標のSHOWとSWAPしてあります。よって，黒マスを（6，6）に持って行きⓈすると，〝アッテイマス〟とでます。

CHECKER FLAG

影：こりゃあ，スゴイゾ!!

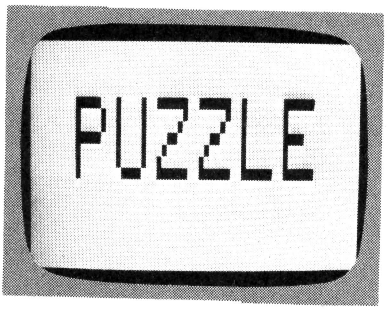
編：なにが？

影：こりゃあ，絶対にできないゾ!!

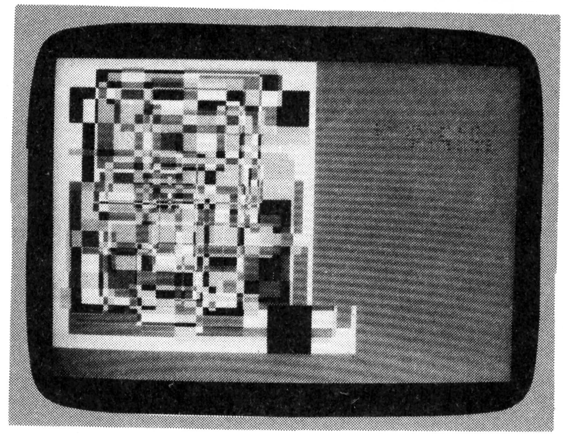
Dr.D：どれどれ，ほーっ，たいしたたまげた!!

編：Dr.がたまげては，どうしようもないのです。このコーナーでは，役割が決まってるのですから。

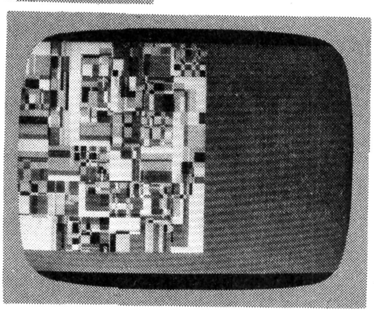
Dr.D：これは，失礼した。ようするに，15パズルと同じアルゴリズムを使っておってな，模様を複雑にしただけのもの。しかし，グッドだ!!



◀《写真1》タイトル表示



▲《写真2》スタート画面



◀《写真3》ギブアップ！解答がでる

エアワセのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■                                                                ■
30 '■    " ｴｱﾜｾ "                  By  Y.Kojima                      ■
40 '■                      1982/9/29                                 ■
50 '■                                                                ■
60 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
70 WIDTH80,25:COLOR1,4:CLS:RANDOMIZE(TIME-1000):DIM A%(500):DIM SHOW(6,6):GOSUB
520:GOSUB 670
80 LOCATE2,2:COLOR2:PRINT" ﾓﾖｳ ﾊ ﾄﾞｳｼﾏｽｶ ▪▪1-LINE▪2-BOX▪3-ﾓｼﾞ"":MO$=INPUT$(1):IF
VAL(MO$)<1 OR VAL(MO$)>4 THEN 80
90 SW=0:FOR XS=1 TO 6:FOR YS=1 TO 6:SW=SW+1:SHOW(XS,YS)=SW:NEXT YS,XS
100 CLS:LINE(1,1)-(360,180),PSET,7,BF:ON VAL(MO$) GOSUB 480,560,600
110 GET@A(301,151)-(360,180),A%,G:PUT@A(361,151)-(420,180),A%,PSET:LINE(301,151)
-(360,180),PSET,0,BF:X=6:Y=6:COLOR2:LOCATE 55,5:PRINT"ﾖｸｵﾎﾞｴﾃﾗ ﾄﾞｺｶ ｦ ｵｽ":LOCATE
56,6:PRINT"ﾆﾄﾞﾄ ﾐﾗﾚﾅｲｶﾓ ｼﾚﾏｾﾝﾖ":P$=INPUT$(1)
120 LOCATE 55,5:PRINT SPC(18):LOCATE 55,6:PRINT SPC(20):FOR ROOP=0 TO 45:LOCATE
60,5:PRINT 45-ROOP
130 XD=INT(RND*8):IF XD<1 OR XD>6 THEN 130
140 YD=INT(RND*8):IF YD<1 OR YD>6 THEN 140
150 GET@A((XD-1)*60+1,(YD-1)*30+1)-(XD*60,YD*30),A%,G:PUT@A((X-1)*60+1,(Y-1)*30+
1)-(X*60,Y*30),A%,PSET:LINE((XD-1)*60+1,(YD-1)*30+1)-(XD*60,YD*30),PSET,0,BF:SWA
P SHOW(X,Y),SHOW(XD,YD):X=XD:Y=YD:NEXT:LOCATE60,5:PRINT"  "
160 GET@A(361,151)-(420,180),A%,G:LINE(361,151)-(420,180),PSET,4,BF
170 PUT@A(375,157)-(434,186),A%,PSET
180 FOR XR=6 TO 1 STEP -1:FOR YR=6 TO 1 STEP -1
190 GET@A((XR-1)*60+1,(YR-1)*30+1)-(XR*60,YR*30),A%,G:LINE((XR-1)*60+1,(YR-1)*30
+1)-(XR*60,YR*30),PSET,4,BF
```


★勉強をたっぷりして学年で10位以内の成績にならないとマイコンを買ってもらえないぼくです。はげましのお言葉を！（山口県宇部市・**宮本満生13才**）……【**影：満生君！あれがベーマガの星だよ。ガンバロウゼ!!**】

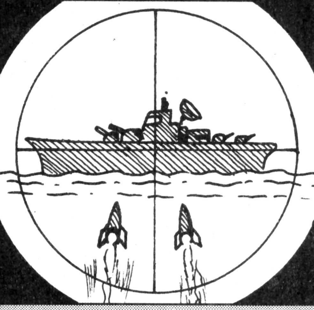
```
200 PUT@A((XR-1)*60+1+XR*2,(YR-1)*30+1+YR)-(XR*60+XR*2,YR*30+YR),A%,PSET:NEXTYR,
XR:TIME$="00:00:00"
210 '************ IDOU ***************
220 XI=0:YI=0:COLOR2:LOCATE55,3:PRINT " TIME    "RIGHT$(TIME$,7):IDOU$=INKEY$:HAN
=INSTR("SA4682",IDOU$):IF HAN=0 OR IDOU$="" THEN 220 ELSE ON HAN GOTO 230,240,25
0,260,270,280
230 GOSUB 630
240 GOSUB 330
250 IF X=1 THEN 220 ELSE XI=-1:YI=0:GO TO 290
260 IF X=6 THEN 220 ELSE XI=1:YI=0:GO TO 290
270 IF Y=1 THEN 220 ELSE XI=0:YI=-1:GO TO 290
280 IF Y=6 THEN 220 ELSE XI=0:YI=1:GO TO 290
290 GET@A((X-1+XI)*60-1+(X+XI)*2,(Y-1+YI)*30+1+(Y+YI))-((X+XI)*60+(X+XI)*2,(Y+YI
)*30+(Y+YI)),A%,G
300 LINE((X-1+XI)*60+(X+XI)*2+1,(Y-1+YI)*30+1+(Y+YI))-((X+XI)*60+(X+XI)*2,(Y+YI)
*30+(Y+YI)),PSET,0,BF
310 PUT@A((X-1)*60-1+X*2,(Y-1)*30+1+Y)-(X*60+X*2,Y*30+Y),A%,PSET:XX=X+XI:YY=Y+YI
:SWAP SHOW(XX,YY),SHOW(X,Y):X=X+XI:Y=Y+YI:GO TO 220
320 '*****************
330 IF X<>6 OR Y<>6 THEN RETURN 220 ELSE T$=TIME$:LINE(55,6)-(79,24)," ",4,BF:FO
R XR=1 TO 6:FOR YR=1 TO 6
340 GET@A((XR-1)*60+1+XR*2,(YR-1)*30+1+YR)-(XR*60+XR*2,YR*30+YR),A%,G:LINE((XR-1
)*60+1+XR*2,(YR-1)*30+1+YR)-(XR*60+XR*2,YR*30+YR),PSET,4,BF
350 PUT@A((XR-1)*60+1,(YR-1)*30+1)-(XR*60,YR*30),A%,PSET:NEXT YR,XR
360 GET@A(375,157)-(434,186),A%,G:LINE(375,157)-(434,186),PSET,4,BF:PUT@A(361,15
1)-(420,180),A%,PSET
370 GET@A(361,151)-(420,180),A%,G:PUT@A(301,151)-(360,180),A%,PSET:LINE(361,151)
-(420,180),PSET,4,BF
380 SW=0:SY=0:FOR XS=1 TO 6:FOR YS=1 TO 6:SW=SW+1:IF SW<>SHOW(XS,YS) THEN IF SY=
<10 THEN SY=SY+1:BEEP:LOCATE55,SY+5:COLOR1:PRINT"ﾏﾁｶﾞｲ••(X,Y)="XS YS:IF SW=10 TH
EN LOCATE 55,17:PRINT" ﾏﾁｶﾞｲｶﾞ ｵｵｽｷﾞﾙ":LOCATE56,18:PRINT" ﾂｶﾚﾀ ｼﾞﾌﾞﾝﾃﾞ ｶﾝｶﾞｴﾛ!"
390 NEXT YS,XS:IF SY=0 THEN COLOR1:LOCATE60,5:PRINT"ｺﾞｸﾛｳｻﾏ ﾏﾀﾞﾔﾘﾏｽｶ ?":I$=INPUT
$(1):IF I$="N" THEN END ELSE CLS:GOTO 80
400 COLOR1:LOCATE55,23:PRINT" ﾏﾀﾞﾔﾘﾏｽｶ ?":QW$=INPUT$(1):IF QW$="N" THEN END ELSE
 LOCATE55,23:PRINT" ｶｴﾏｽｶ ?     ":QW$=INPUT$(1):IF QW$="N" THEN LOCATE55,23:PRINT
SPC(15):GOSUB 420 ELSE CLS:GOTO 80
410 TIME$=T$:RETURN 220
420 '****************
430 GET@A(301,151)-(360,180),A%,G:PUT@A(361,151)-(420,180),A%,PSET:LINE(301,151)
-(360,180),PSET,0,BF
440 GET@A(361,151)-(420,180),A%,G:LINE(361,151)-(420,180),PSET,4,BF:PUT@A(375,15
7)-(434,186),A%,PSET
450 FOR XR=6 TO 1 STEP -1:FOR YR=6 TO 1 STEP -1
460 GET@A((XR-1)*60+1,(YR-1)*30+1)-(XR*60,YR*30),A%,G:LINE((XR-1)*60+1,(YR-1)*30
+1)-(XR*60,YR*30),PSET,4,BF
470 PUT@A((XR-1)*60+1+XR*2,(YR-1)*30+1+YR)-(XR*60+XR*2,YR*30+YR),A%,PSET:NEXTYR,
XR:RETURN
480 '***************** LINE CRT **************
490 FOR A=0 TO 50
500 X=RND*350+5:Y=RND*170+5:X1=RND*350+5:Y1=RND*170+5
510 LINE(X,Y)-(X1,Y1),XOR,RND*6+1:NEXT A:RETURN
520 '********* DEMO *****************
530 FOR ROOP=1 TO 3
540 IF ROOP=1 THEN X=-5:Y=-5 ELSE IF ROOP=2 THEN X=5:Y=5 ELSE IF ROOP=3 THEN X=0
:Y=0
550 SYMBOL(80+X,50+Y),"PUZZLE",10,10,3-ROOP,,PSET:NEXT ROOP:LOCATE 35,23:PRINT"B
y••Y.Kojima      Hit Any Key":AS$=INPUT$(1):RETURN
560 '************** BOX**************
570 FOR A=0 TO 50
580 X=RND*350+5:Y=RND*170+5:X1=RND*350+5:Y1=RND*170+5
590 LINE(X,Y)-(X1,Y1),XOR,RND*6+1,BF:NEXT A:RETURN
600 '*********** ﾓｼﾞ **************
610 FOR ROOP=0 TO 50:X=INT(RND*43)+1:Y=INT(RND*21)+1:X1=INT(RND*43)+1:Y1=INT(RND
*21)+1:CYARA=INT(RND*(&HFE-&H21)+&H21)
620 LINE(X,Y)-(X1,Y1),CHR$(CYARA),RND*7,BF:NEXT:RETURN
630 ' **************** ｼｮｳｺﾞｳ 2 ******************
640 T$=TIME$:COLOR1:LOCATE55,1:PRINT" X,Y ﾉｻﾞﾋｮｳﾊ?      ":LOCATE57,2:PRINT"X{x|0<
x<7}=":XT$=INPUT$(1):LOCATE57,2:PRINT"Y{y|0<y<7}":YT$=INPUT$(1)
650 LINE(55,1)-(70,2)," ",1,BF:IF SHOW(VAL(XT$),VAL(YT$))<>(VAL(XT$)-1)*6+VAL(YT
$) THEN LOCATE55,1:PRINT"("+XT$+","+YT$+") ﾊ ﾏﾁｶﾞｯﾃｲﾏｽ":ELSE LOCATE55,1:PRINT"("
+XT$+","+YT$+") ﾊ ｱｯﾃｲﾏｽ    "
660 TIME$=T$:RETURN 220
670 '************** ｾﾂﾒｲ **********************
680 CLS:COLOR1:LOCATE 20,7:PRINT" ｲﾄﾞｳ:              ┌ﾐｷﾞ ﾍ••••6┐"
690 LOCATE 20,8:PRINT"    ｸﾛﾏｸ ｦ ｿﾚｿﾞﾚ ┼ﾋﾀﾞﾘ ﾍ•••4┤"
700 LOCATE 20,9:PRINT"                   ├ｼﾀ ﾍ•••••2┼ｦ ｵｽ"
710 LOCATE 20,10:PRINT"                   └ｳｴ ﾍ•••••8┘"
720 LOCATE 20,15:PRINT"   ｼｮｳｺﾞｳ ﾊ ｿﾚｿﾞﾚ ┬ｶﾝｾｲ•••••••A┐"
730 LOCATE 20,16:PRINT"                     └ｻﾞﾋｮｳﾍﾞﾂ•••S┴ｦ ｵｽ"
740 LOCATE 15,18:PRINT"•ｼｮｳｺﾞｳﾉ ｻﾞﾋｮｳﾊ ｽｲﾍｲｶﾞX(1-6) ｽｲﾁｮｸｶﾞ Y(1-6) ﾃﾞｽ"
750 LOCATE 15,17:PRINT"•ｶﾝｾｲﾉ ｼｮｳｺﾞｳ ﾉ ﾄｷ ｸﾛﾏｸ ﾊ 6,6 ﾍ
760 LOCATE 7,20:PRINT"ﾂﾂﾞｹﾙ ﾂﾂﾞｹﾅｲ ﾅﾄﾞﾉ ｼﾂﾓﾝﾆﾊ NO ﾉﾄｷﾀﾞｹ N ﾃﾞﾅｹﾚﾊﾞ ﾄﾞﾚﾃﾞﾓ ｲｲﾃﾞｽ"
770 RETURN
```


★ぼくの学校ではこの前ＴＲＳ－80レベルIIを購入しました。さわりたくてたまらないよ～。（兵庫県伊丹市・**真鍋伸一13才**）……【**編**：君の学校ではＴＲＳをなにに使っているのかな？いちど教えてください。】

FM-7/8用

U-BOAT GAME

長島　忠道



はじめに

このゲームは,かなり前にゲームセンターで遊んだ,「潜水艦ゲーム」とかいうものを，魚雷の向きを操作できるように変えて，プログラミングしたものです。

かなり単純なゲームですが，時間が短くて，なかなか大変ではないかと思います。まあがんばってスコアをかせいでください。

ゲームの内容

画面に表示される敵の戦艦を，魚雷でやっつけてください。

キー操作は，魚雷発射の向きを[1]で左に，[2]で右に動かし,[スペース・キー]で魚雷を発射します。

制限時間が2分になる前に，10隻ないし11隻沈めると，時間は0に，魚雷は20本になります。スコアが多くなるほど，船はしだいに早く動きます。

プログラムのしくみ

GOSUB文がやたらとありますが，簡単なフロー・チャートを書いてみればわかりやすいと思います。最後に，変数表をあげておきますので，参考にどうぞ。

船はインターバル・タイマー割込みによって，1秒または2秒間隔で移動します。スコアが多くなるほど，1秒間隔になりやすくなるようにしてあります（450行)。

変数表

BX1，BOTY1…SHIP 1の座標
BX2，BOTY2…SHIP 2の座標
BY1…SHIP 1のY座標のもとになる
BY2…SHIP 2のY座標のもとになる
A1…SHIP 1の移動量
A2…SHIP 2の移動量
M1X，M1Y…ミサイル1の座標
M2X，M2Y…ミサイル2の座標
MA1…ミサイル1の移動量
MA2…ミサイル2の移動量
M1…ミサイル1が画面中にあるとき1，ないとき0
M2…ミサイル2についてM1のときと同じ
MN…ミサイルの数
RAD…魚雷の行く角度
IN…沈めた船の数

入力方法

BY1とかBOTY1というように，まちがえやすい変数がかなり使われているので，気をつけるようにしてください。あと，キー・ワードの省略形は，なるべく使ったほうが便利ですね。

おわりに

このプログラムの中には，インターバル・タイマー割込みが入っていることは，一目でわかりますが，こいつは便利なわりに，やっかいなものです。知っている人が多いでしょうが，言わせてもらうと，SAVEする前には，必ずInterval offを実行してください。実行しないと，SAVE中にメインCPUにサブCPUから割込みがはいり，正常に記録することができませんので。

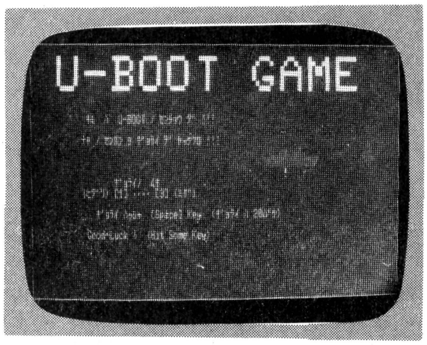
CHECKER FRAG

編：なぜ，もっと形の良い船が出てこないの？

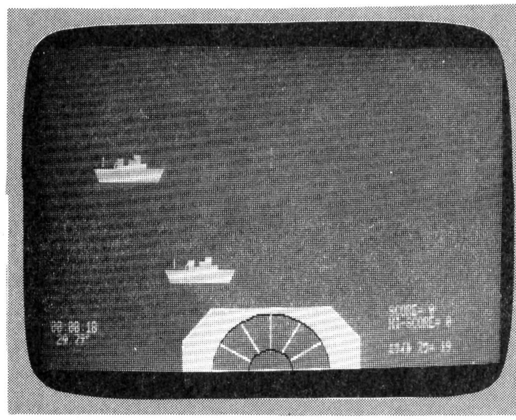
Dr.D：それは，キャラクタで船を書いているからだ。もしPUTなどを使うと，動きがとても遅くなってしまうんだ。それは，サブCPUは，キャラクタを自分で持っているが，他はメインからもらわなくてはならず，しかも48KというV−RAMのため，どうしても遅くなるんだな。

それでも速くしたいなら，サブCPU内で自分のマシン語を動かすしかない。しかし，これはかなり難しいぞ。

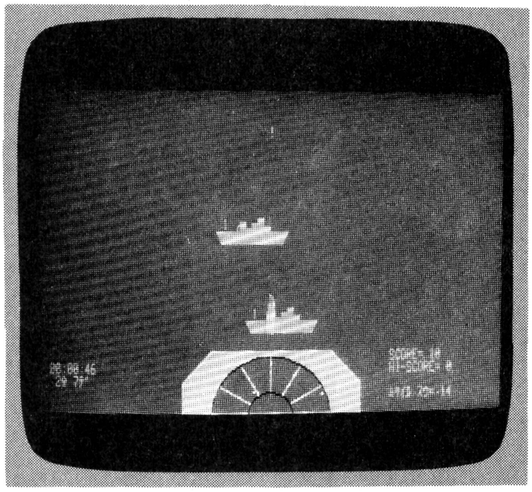
★ボクはナイコン族だけど母はマイコンを買ってくれません。家計簿もできると言うと「そんなのいらん！」と言われました。なんとかしてくれ〜！（鹿児島県始良郡・**中尾潤一郎12才**）……【**影**：ナイコン族バンザイ!!】



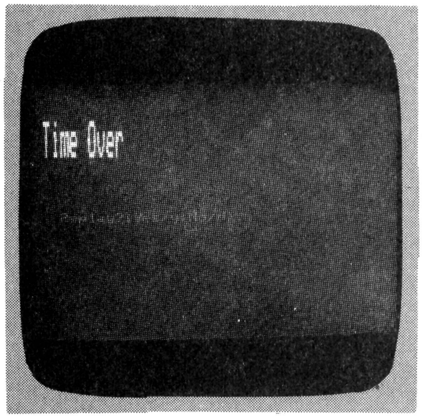
▶《写真1》タイトル画面



▲《写真2》魚雷発射!! ハズレデス



▼《写真3》ヤッタゾー!!



◀《写真4》オワリ

U－BOATのプログラム・リスト

```
10 '---- ｶﾞﾒﾝ ﾄ ﾍﾝｽｳ ﾉ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ----
20 DIM BOOT%(97),ML%(2)
30 RANDOMIZETIME
40 IF SC>HS THEN HS=SC
50 M1=0:M2=0:M1X=320:M2X=320:M1Y=150:M2Y=150:SC=0:MN=20:T=0:IN=1
60 BOOT0$=" ¦ [illegible] "
70 BOOT1$="[illegible]"
80 WIDTH80,25:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR5,1:CLS
90 LINE(0,0)-(639,199),PSET,7,B
100 SYMBOL(40,10),"U-BOOT GAME",6,4,7,0
110 SYMBOL(400,80),BOOT0$,1,1,4,0
120 SYMBOL(400,88),BOOT1$,1,1,4,0
130 SYMBOL(430,97),"!",2,1,7,0
140 '---- Get Boot Image ----
150 BOOTX=95:BOOTY=15:MLX=1:MLY=7
160 GET@(400,80)-(400+BOOTX,80+BOOTY),BOOT%,G,4
170 GET@(437,96)-(437+MLX,96+MLY),ML%,G,7
180 GOSUB 980
190 '----  ｼｮｳｼﾞｭﾝ  ｼﾞｭﾝﾋﾞ ----
200 CLS
210 PI=3.14159:D=PI/180
220 FOR R=30 TO 150 STEP 30:X=320+COS(R*D)*30:X1=320+COS(R*D)*80
230 Y=200-SIN(R*D)*30*.4495:Y1=200-SIN(R*D)*80*.4495
240 CONNECT(X,Y)-(X1,Y1),7,PSET:NEXT:CONNECT(240,199)-(400,199),7
250 CIRCLE(320,199),30,0,,.5,1,N:CIRCLE(320,199),80,0,,.5,1,N
260 CONNECT(200,199)-(200,190)-(200,180)-(240,160)-(400,160)-(440,180)-(440,190)
-(440,199),7:PAINT(205,185),5,7,0
270 RAD=90:RAD$=STR$(RAD-90):SYMBOL(400,180),RAD$,1,1,7,0
280 LOCATE60,20:PRINT"SCORE=";SC
290 LOCATE60,21:PRINT"HI-SCORE=";HS
300 LOCATE60,23:PRINT"ﾐｻｲﾙ ｽｳ=";MN
310 '---- Decide Interval Time ----
320 TIME$="00:00:00"
330 ON INTERVAL GOSUB 500
340 INTERVAL 2:INTERVAL ON
350 LOCATE2,21:PRINT TIME$:LOCATE3,22:PRINT"2ﾌﾝ ﾏﾃﾞ";
360 '---- Main Rutine ----
370 A$=INKEY$
380 IF A$="1" AND RAD<160 THEN RAD=RAD+5:GOTO390 ELSE IF A$="3" AND RAD>20 THEN
RAD=RAD-5:GOTO390 ELSE IF A$=" " THEN GOSUB 570 ELSE 420
```

★友人に勧められて初めて買ったが値段が安くおもしろくて最高!!マイコンに興味を持って1か月が過ぎた。ナイコン族から脱出したい。(千葉県浦安市・**木沢　広13才**)……【**編**：がんばれ，木沢君!!みんなもね。】

```
390 PSET(PX,PY,0):SYMBOL(400,180),RAD$,1,1,5,0,PSET:RAD$=STR$(RAD-90):SYMBOL(400
,180),RAD$,1,1,7,0
400 PX=320+COS(RAD*D)*80:PY=200-SIN(RAD*D)*80*.4495
410 PSET(PX,PY,7)
420 IF M1=1 THEN GOSUB 620
430 IF M2=1 THEN GOSUB 690
440 IF SC MOD101>=100 THEN TIME$="00:00:00":MN=20
450 IF RND(1)<1/IN THEN INTERVAL 2 ELSE INTERVAL 1
460 IF TIME$>"00:02:00" THEN T=1:INTERVAL STOP:GOTO890
470 LOCATE2,21:PRINT TIME$
480 GOTO 370
490 '---- Ship move Sub ----
500 IF RND(1)>.8 THEN 530 ELSE PUT@(BX1,BOTY1)-(BX1+BOOTX,BOTY1+BOOTY),BOOT%,PRE
SET:BX1=BX1+A1:IF BX1>540 THEN BX1=0
510 IF BX1=0 THEN BY1=INT(RND(1)*60+20):A1=INT(RND(1)*20+10)
520 BOTY1=BY1+SIN(BX1*D*3)*10:BEEP1:PUT@(BX1,BOTY1)-(BX1+BOOTX,BOTY1+BOOTY),BOOT
%,PSET,6:BEEP0
530 PUT@(BX2,BOTY2)-(BX2+BOOTX,BOTY2+BOOTY),BOOT%,PRESET:BX2=BX2+A2:IF BX2>540 T
HEN BX2=0:BY2=INT(RND(1)*60+10):A2=INT(RND(1)*20+10)
540 IF BX2=0 THEN BY2=INT(RND(1)*60+70):A2=INT(RND(1)*20+10)
550 BOTY2=BY2+SIN(BX2*D*3)*10:BEEP1:PUT@(BX2,BOTY2)-(BX2+BOOTX,BOTY2+BOOTY),BOOT
%,PSET,6:BEEP0:RETURN
560 '----  Misail start Sub ----
570 IF M1=0 THEN BEEP:MA1=(1/TAN(RAD*D))*16:M1=1:MN=MN-1 ELSE IF M2=0 THEN BEEP:
MA2=(1/TAN(RAD*D))*16:M2=1:MN=MN-1 ELSE RETURN
580 IF MN<0 THEN T=2:INTERVAL STOP:GOTO 890
590 LOCATE60,23:PRINT"ミサイル スウ=";MN
600 RETURN
610 '---- Misail(1) move Sub ----
620 PUT@(M1X,M1Y)-(M1X+MLX,M1Y+MLY),ML%,PRESET
630 M1X=M1X+MA1:M1Y=M1Y-8
640 IF M1X>624 OR M1X<0 OR M1Y<0 THEN M1=0:M1X=320:M1Y=150:RETURN
650 PUT@(M1X,M1Y)-(M1X+MLX,M1Y+MLY),ML%,PSET,7
660 MX=M1X:MY=M1Y:P=1:GOSUB 760
670 RETURN
680 '---- Misail(2) move Sub ----
690 PUT@(M2X,M2Y)-(M2X+MLX,M2Y+MLY),ML%,PRESET
700 M2X=M2X+MA2:M2Y=M2Y-8
710 IF M2X>624 OR M2X<0 OR M2Y<0 THEN M2=0:M2X=320:M2Y=150:RETURN
720 PUT@(M2X,M2Y)-(M2X+MLX,M2Y+MLY),ML%,PSET,7
730 MX=M2X:MY=M2Y:P=2:GOSUB 760
740 RETURN
750 '---- HIT or NOT ? ----
760 IF MX>BX2 AND MX+MLX<BX2+BOOTX AND MY<BOTY2+BOOTY AND MY>BOTY2 THEN H=2:HBX=
BX2:HBY=BOTY2+BOOTY:GOSUB 800
770 IF MX>BX1 AND MX+MLX<BX1+BOOTX AND MY<BOTY1+BOOTY AND MY>BOTY1 THEN H=1:HBX=
BX1:HBY=BOTY1+BOOTY:GOSUB 800
780 RETURN
790 '----  アタッタ ショリ ----
800 INTERVAL STOP
810 FOR I=-5 TO 5:BEEP1:Y=INT(RND(1)*16+8):CONNECT(MX+I,HBY)-(MX+I,HBY-Y),7:BEEP
0:FOR G=1 TO 30 :BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT
820 LINE(HBX-5,HBY-BOOTY-8)-(HBX+5+BOOTX,HBY),PRESET,1,BF
830 IF H=1 THEN BX1=0 ELSE IF H=2 THEN BX2=0
840 H=0:SC=SC+10:IN=IN+1:LOCATE60,20:PRINT "SCORE=";SC;
850 IF P=1 THEN M1=0:M1X=320:M1Y=150 ELSE IF P=2 THEN M2=0:M2X=320:M2Y=150
860 INTERVAL ON
870 RETURN
880 '---- END -----
890 CLS
900 IF T=1 THEN D$="Time Over" ELSE IF T=2 THEN D$="ミサイル ツカイスギ"
910 SYMBOL(20,30),D$,2,4,7,0
920 SYMBOL(50,100),"Replay?(Yes/y;No/n)",2,1,4,0
930 A$=INKEY$
940 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 40 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN 950 ELSE 930
950 INTERVAL OFF
960 END
970 '---- セツメイ Sub ----
980 LOCATE10,7:PRINT"  キミ  ハ  U-BOOT ノ センチョウ ダ  !!!"
990 LOCATE10,9:PRINT" テキ ノ センカン ヲ ギョライ デ ヤッツケロ !!!"
1000 LOCATE10,13:PRINT"          ギョライノ  ムキ"
1010 LOCATE10,14:PRINT" (ヒダリ) [1] ・・・・ [3] (ミギ)"
1020 LOCATE10,16:PRINT"    ギョライ ハッシャ  [Space] Key  (ギョライ ハ 20ハツ)"
1030 LOCATE10,18:PRINT"  Good-Luck !  (Hit Some Key)"
1040 IF INKEY$><"" THEN RETURN ELSE 1040
1050 '***** 「U-BOOT GAME」 *****
1060 '1982年 11月 26日 Programed by-T.Nagashima
1070 '[ INTERVAL OFF ]  ヲ カナラズ オコナッテカラ  LOAD,SAVE ヲ シテクダサイ
1080 '4530 Bytes Used
```


★ＯＦコーナーはいい！電波新聞社は五反田駅前にＢＩＧにあるんでしょ。１回行こうかな。(神奈川県川崎市・**安藤　毅13才**)……【**影**：ＢＩＧもＢＩＧ，ああビッグリした!!**編**：こんな人でも人気があるのがフシギだ。】

FP-1000/1100用

ファイヤー・レスキュー



小林　充

はじめに

カシオＦＰ－1100を買って，もう２か月がたちました。しかし，ゲーム・ソフトが，まったくといっていいほど雑誌に載らないので，頭にきたぼくは，自分でゲームを作ろうとがんばったのが，この「ファイヤー・レスキュー」ゲームです。

初めての作品なので，多少プログラムが長くなってしまいましたが，そこはかんべんしてください。

内容

ビルで，火災が発生しました。あなたは，ビルから逃げだす人間を，トランポリンで救急車まで運んでください。

遊びかた

トランポリンは，キーの1で左に，3で右に動きます。１人救出すると10点で，200点になるとスピードがアップして，人が１人ふえます(？)。500点になると，もう１人ふえて人のでる率が最高になり，それ以上は変わりません。

CHECKER FLAG

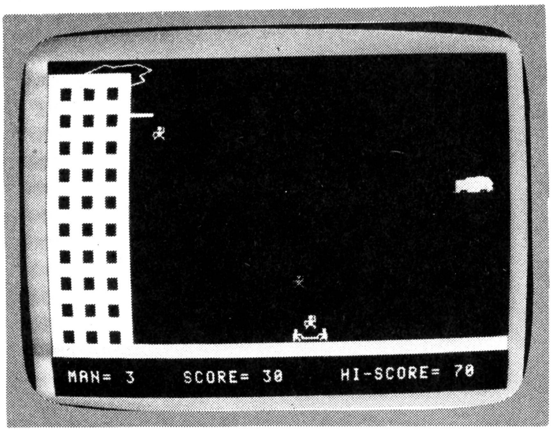
影：アーッ！人が落ちてきた。どうすんだ！
Dr.D：なにも知らないでゲームしてんだから。ほれ，下にあるトランポリンで助けて救急車まで運ぶのさ。
編：Dr.，なんかワンパターンですね。
Dr.D：ン，そういえば画面がさみしいな！もう少し，いろいろなキャラクタを作ってみたら，いいんだがなあー。それに，せっかくカラー命令があるんだし，いま一歩だな。
影：アーアまた１人死んじゃった。
編：ゲームでよかった。ホッ！

最後に

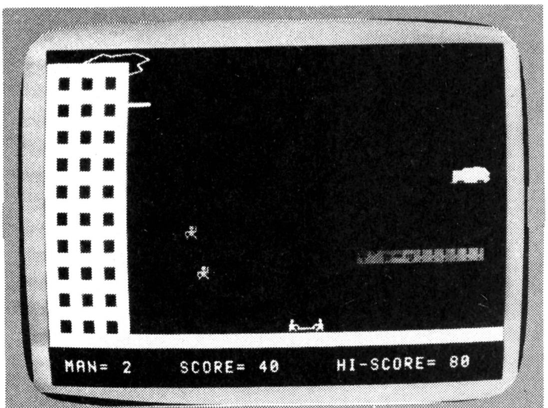
キー・ボードを押しっぱなしにしておくと，今度は反対の方向へなかなか動かないので，気をつけてください。ソフト会社のみなさん，ＦＰ－1100を見すてないでください。

参考

ゲーム・ウォッチ　「ファイヤー」

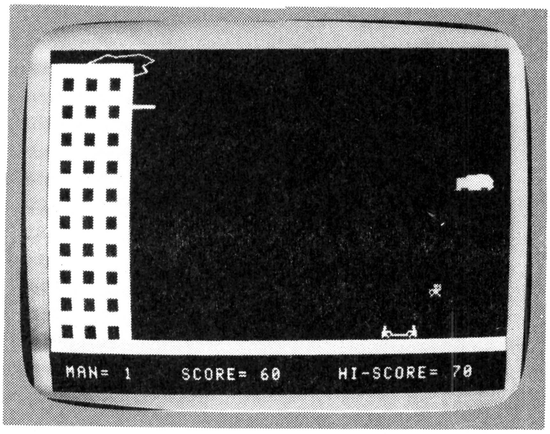


《写真１》うまくキャッチして右の救急車まで移動する

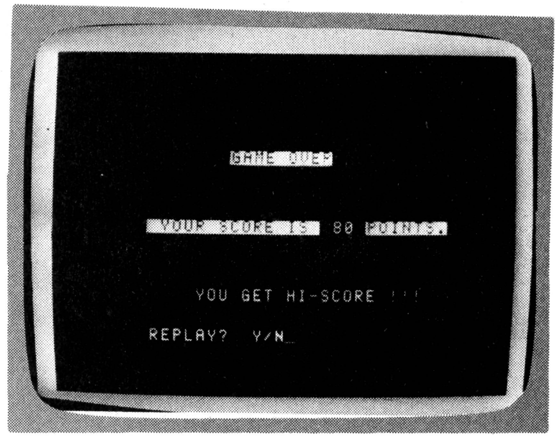


《写真２》ミスすると――ギャーッ!!

★マイコンを買うお金は持ってるけど両親が許してくれない。どうかわからずやの両親を説得して！（岐阜県山県郡・**平下秀和13才**）……【**編集長**：その前に，君もいっしょうけんめい勉強しなくちゃね！**影**：……。】



《写真３》ホイ！　１人救出!!



《写真４》ゲーム・オーバー

ファイヤー・レスキューのプログラム・リスト

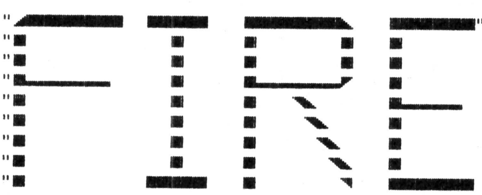
```
 10 ' ***** FIRE *****
 20 ' YQ() : ｹｶﾞﾆﾝﾉｲﾁ(Yｼﾞｸ)
 30 ' XQ() : ｹｶﾞﾆﾝﾉｲﾁ(Xｼﾞｸ)
 40 ' P()  : ｷｭｳｷｭｳｼｬ ﾉ ｶﾀﾁ
 50 ' T$   : ｻｲｹﾞｰﾑ ﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ
 60 ' I$   : ｷｰｽｷｬﾝ
 70 ' P,Q  : XQ(),YQ() ﾉ ﾖﾐｺﾐ
 80 ' SC   : ｽｺｱ
 90 ' HS   : ﾊｲｽｺｱ
100 ' V,B,N: ﾋﾄﾘ(ﾌﾀﾘ,ｻﾝﾆﾝ)ﾒﾉ ｲﾁ
110 ' E    : ﾃﾞﾃｲﾙ ﾋﾄﾉ ｶｽﾞ
120 ' X,Y  : ｷｭｳｷｭｳﾀｲ ﾉ ｲﾁ
130 ' M    : ﾉｺﾘ ﾉ ﾆﾝｽﾞｳ
140 ' I,W  : FOR~NEXT ﾆ ｼﾖｳ
150 ' ｽﾀｰﾄ
160 RANDOMIZE:BEEP OFF
170 WIDTH40:COLOR7,1,2,4:CLS:DEFINTA-Z
180 GOSUB200:CLS:GOTO490
190 'ｷｭｳｷｭｳｼｬ
200 PLOT(17,0)-(20,0),2
210 PLOT(10,1)-(24,1),7
220 PLOT(24,1)-(27,8),7
230 PLOT(27,16)-(27,8),7
240 PLOT(27,16)-(25,16),7
250 PLOT(25,18)-(25,16),7
260 PLOT(25,18)-(0,18),7
270 PLOT(2,4)-(2,17),7
280 PLOT(2,4)-(8,4),7
290 PLOT(10,1)-(8,4),7
300 PAINT(15,10),7
310 FORW=3TO5:PLOT(W,5)-(W,12),5:NEXT
320 FORW=12TO15:PLOT(W,5)-(W,12),2:NEXT
330 FORW=7TO10:PLOT(10,W)-(17,W),2:NEXT
340 PLOT(3,14)-(5,14),5
350 PLOT(8,14)-(27,14),2
360 PLOT(23,2)-(23,7),5
370 PLOT(24,4)-(24,7),5
380 PLOT(25,6)-(25,7),5
390 PLOT(27,11)-(27,12),0
400 QUAD(5,16)-(9,20),0
410 PAINT(8,18),0
420 QUAD(19,16)-(23,20),0
430 PAINT(20,18),0
440 PLOT(7,18),7
450 PLOT(21,18),7
460 ERASEP:DIMP(158)
470 GET@(0,0)-(27,20),P
480 RETURN
490 GOSUB1800
500 ' ｷｬﾗｸﾀｰ,ｼｮｷｾｯﾃｲ
510 DEFCHR$(254)="B8B890FF3939C682"
520 DEFCHR$(253)="FFFF000000000000"
530 DEFCHR$(248)="0606023F47CF1100"
540 DEFCHR$(250)="606040FCE2F38800"
```

★いま地理のプログラムを作ろうと四苦八苦しています（１月号P.59の吉井君待っててネ！）。（兵庫県三木市・矢内宏幸13才）……【影：いいぞ，天才少年ガンバレヤ!!編：作ってよコーナーの第１作めができそうだね！】

```
550 DEFCHR$(249)="0000000000FF0000"
560 M=3:Y=20:X=13:E=0:V=0:B=0:N=0:SC=0
570 GOSUB1010
580 INIT(280,145),1,1:GOSUB200
590 ERASEXQ,YQ:DIMXQ(18),YQ(18)
600 RESTORE1300
610 FORW=0TO18:READP,Q:XQ(W)=P:YQ(W)=Q:NEXT
620 'メイン
630 IF RND(1)*25<(SC/100)+3 THEN E=E+1:IFE=4THENE=3
640 GOTO750
650 IF SC<200 THEN FORW=0TO600-SC*3:NEXT
660 GOTO630
670 'キースキャン
680 I$=INKEY$
690 IFI$="3"THENIF X<25 THENGOSUB720
700 IFI$="1"THENIF X>15 THENGOSUB730
710 RETURN
720 LOCATEX,Y:PRINT"    ";:X=X+8:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(248);CHR$(249);CHR$(250);:
RETURN
730 LOCATEX,Y:PRINT"    ";:X=X-8:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(248);CHR$(249);CHR$(250);:
RETURN
740 ' ケガニン ノ イドウ ソノ(1)
750 GOSUB680
760 IFV=6THEN GOSUB1330
770 IFV=12THENGOSUB1450
780 IFV=17THEN GOSUB1580
790 LOCATEXQ(V),YQ(V):PRINT" ";:V=V+1
800 IFV=19THEN V=B:B=N:N=0:E=E-1
810 LOCATEXQ(V),YQ(V):PRINTCHR$(254);:IF E>1 THEN GOTO840
820 GOTO650
830 ' ケガニン ノ イドウ ソノ(2)
840 GOSUB680
850 IFB=6THEN GOSUB1330
860 IFB=12THEN GOSUB1450
870 IFB=17THEN GOSUB1580
880 LOCATEXQ(B),YQ(B):PRINT" ";:B=B+1
890 LOCATEXQ(B),YQ(B):PRINTCHR$(254);
900 IFE=3THEN 930
910 GOTO650
920 ' ケガニン ノ イドウ ソノ(3)
930 GOSUB680
940 IFN=6THEN GOSUB1330
950 IFN=12THEN GOSUB1450
960 IFN=17THEN GOSUB1580
970 LOCATEXQ(N),YQ(N):PRINT" ";:N=N+1
980 LOCATEXQ(N),YQ(N):PRINTCHR$(254);
990 GOTO650
1000 'ヒョウジ
1010 PRINT
1020 PRINT"■■■■■■■"
1030 PRINT"■ ■ ■ ■"
1040 PRINT"■■■■■■■"
1050 PRINT"■ ■ ■ ■";CHR$(253);CHR$(253)
1060 PRINT"■■■■■■■"
1070 PRINT"■ ■ ■ ■"
1080 PRINT"■■■■■■■"
1090 PRINT"■ ■ ■ ■"
1100 PRINT"■■■■■■■"
1110 PRINT"■ ■ ■ ■"
1120 PRINT"■■■■■■■"
1130 PRINT"■ ■ ■ ■"
1140 PRINT"■■■■■■■"
1150 PRINT"■ ■ ■ ■"
1160 PRINT"■■■■■■■"
1170 PRINT"■ ■ ■ ■"
1180 PRINT"■■■■■■■"
1190 PRINT"■ ■ ■ ■"
1200 PRINT"■■■■■■■"
1210 PRINT"■ ■ ■ ■"
1220 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
1230 LOCATE1,23:PRINT"MAN=";M
1240 LOCATE11,23:PRINT"SCORE=";SC
1250 LOCATE25,23:PRINT"HI-SCORE=";HS
1260 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(248);CHR$(249);CHR$(250)
1270 GOSUB2010
1280 RETURN
1290 ' イチ ノ データ
1300 DATA8,3,9,5,10,7,11,10,12,13,13,16,14,19,15,16,16,14,18,13
1310 DATA20,14,21,16,22,19,23,17,25,15,27,15,29,17,30,19,33,17
1320 'シボウ (ヒダリ)
1330 GOSUB680
```


★1月号P.78の雅樹君へ！表紙の上の方になんと書いてある!?ベーマガはゲームのための本じゃない！（山形県酒田市・**佐藤修二14才**）……**【編**：そのとおりです。**影**：でも少しはそうだよね？**編**：影さんしだいです。**】**

```
1340 IFX=13 THENBEEP:RETURN
1350 BEEP:BEEP:LOCATE13,15:COLOR 3:PRINTREV;"ヤラレター!!!!!";NORM:COLOR 7
1360 M=M-1:IFM=0THEN1710
1370 LOCATE1,23:PRINT"MAN=";M
1380 IFV=6THENV=B:B=N:N=0:E=E-1:LOCATE14,19:PRINT" ";
1390 IFB=6THENB=N:N=0:E=E-1:LOCATE14,19:PRINT" ";
1400 IFN=6THENN=0:E=E-1:LOCATE14,19:PRINT" ";
1410 FORW=1TO1000:NEXT
1420 LOCATE13,15:PRINT"            ";
1430 RETURN
1440 'シボウ (マンナカ)
1450 GOSUB680
1460 IFX=21 THENBEEP:RETURN
1470 BEEP:BEEP:LOCATE20,15:COLOR 2:PRINTREV;"グワーッ!!!";NORM:COLOR 7
1480 M=M-1:IFM=0THEN1710
1490 LOCATE1,23:PRINT"MAN=";M
1500 IFV=12THENV=B:B=N:N=0:E=E-1
1510 IFB=12THENB=N:N=0:E=E-1
1520 IFN=12THENN=0:E=E-1
1530 LOCATE22,19:PRINT" ";
1540 FORW=1TO1000:NEXT
1550 LOCATE20,15:PRINT"            ";
1560 RETURN
1570 'シボウ (ミギ)
1580 GOSUB680
1590 IFX=29 THEN SC=SC+10:BEEP:LOCATE11,23:PRINT"SCORE=";SC;:E=E-1:GOSUB1770:RE
TURN
1600 BEEP:BEEP:LOCATE27,15:COLOR 6:PRINTREV;"ギャーッ!!!!!!";NORM:COLOR 7
1610 M=M-1:IFM=0THEN1710
1620 LOCATE1,23:PRINT"MAN=";M
1630 IFV=17THENV=B:B=N:N=0:E=E-1
1640 IFB=17THENB=N:N=0:E=E-1
1650 IFN=17THENN=0:E=E-1
1660 LOCATE30,19:PRINT" ";
1670 FORW=1TO1000:NEXT
1680 LOCATE27,15:PRINT"              ";
1690 RETURN
1700 'ゲーム オーバー
1710 CLS:LOCATE15,7:PRINTREV;"GAME OVER":COLOR 2:LOCATE8,12:PRINTREV;" YOUR SCO
RE IS ";NORM;SC;REV;"POINTS."
1720 IF SC>=HS THEN HS=SC:LOCATE12,17:PRINT"YOU GET HI-SCORE !!!";
1730 COLOR 6:LOCATE8,20:PRINT"REPLAY?  Y/N";:T$=INPUT$(1):IFT$="Y"THENCOLOR 7:C
LS:GOTO510
1740 IFT$="N"THEN1750 ELSE1730
1750 COLOR 7,0,7,0:CLS:END
1760 'ヒトノカズ フエル
1770 IF SC=200 OR SC=500 THENM=M+1:LOCATE1,23:PRINT"MAN=";M:RETURN
1780 RETURN
1790 'デモガメン
1800 CLS:FORI=0TO290 STEP40
1810 PUT@(I,10)-(I+27,30),P
1820 NEXT
1830 FORI=0TO290 STEP40
1840 PUT@(I,165)-(I+27,165+20),P
1850 NEXT
1860 LOCATE1,07:PRINT"
1870 LOCATE1,08:PRINT"
1880 LOCATE1,09:PRINT"
1890 LOCATE1,10:PRINT"
1900 LOCATE1,11:PRINT"
1910 LOCATE1,12:PRINT"
1920 LOCATE1,13:PRINT"
1930 LOCATE1,14:PRINT"
1940 LOCATE1,15:PRINT"
```

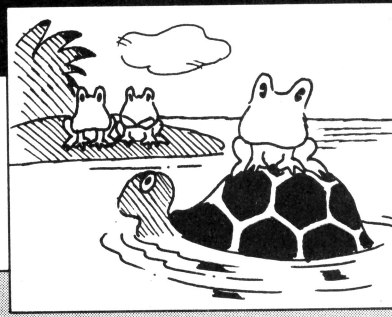


```
1950 LOCATE10,18:PRINT"(1) <―――――――――>(3)"
1960 FORW=1TO10:FORI=1TO80:NEXT:BEEP:NEXT
1970 FORW=1TO4000:NEXT
1980 CLS
1990 RETURN
2000 'ホノオ
2010 INIT(20,5),1,1
2020 COLOR,,2
2030 DRAW(0,23)-(5,10)-(18,0)-(23,3)-(40,0)-(50,7)-(42,13)-(45,20)-(36,25)-(8,2
7)-(0,23)
2040 PAINT(15,15),2,2
2050 COLOR ,,6
2060 DRAW(6,25)-(8,20)-(11,16)-(7,14)-(25,11)-(31,12)-(27,14)-(22,18)-(6,25)
2070 PAINT(15,15),6,6
2080 PLOT(10,19)-(13,19),2
2090 PLOT(7,20)-(11,20),2
2100 RETURN
```

★ＢＢコーナーをこれからも続けてくださ――い!!（香川県善通寺市・**尾崎征爾14才**）……**【影**：ウホ、ウホ、届いてるゾ、おもしろいプログラムが。私がお願いすると読者もすぐに送ってくれるようだ。ヤルゾーＢＢ!!**】**

JR-100用

カエルの冒険



伊藤　武司

あそびかた

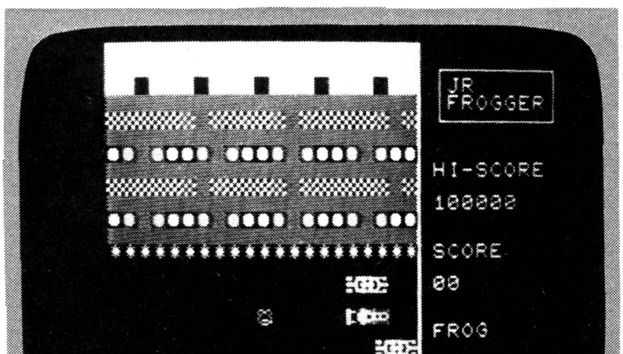
このゲームは，ベーマガの12月号に載ったＰＣ－6001用「フロッガー」を，いっさい参考にしてはいません。

ＰＣ－6001はＺ80系，ＪＲは6800系だから，参考のしようがないですわい！

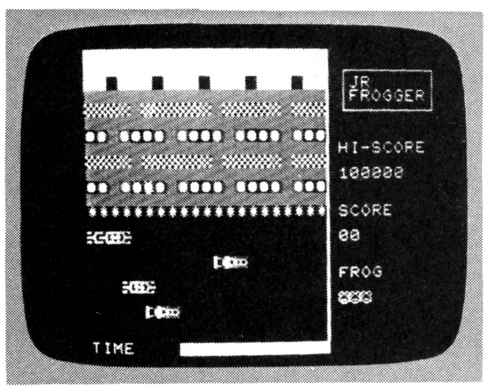
キーは，おなじみのⒾⒿⓀⓂで，上，左，右，下です。ルールは知ってると思いますが，知らない人のために，しつこく説明します。

ＴＩＭＥがなくならないうちに，車，ブルドーザをよけ，川に落ちないように，カメ〝●〟，マルタ〝▦〟にうまくとび移り，〝巣〟を作ります。得点は，残りのタイム×10で，１面クリアすると，２万点のボーナスがもらえます。ハイ・スコアを取ると，ラスカル・モドキのテーマ・ソングが流れます（ラスカルの音楽を使おうと思ったけど，楽譜もなにもなかったから しょうがなかったんだよお〜〜〜。ごめんしてね！）。

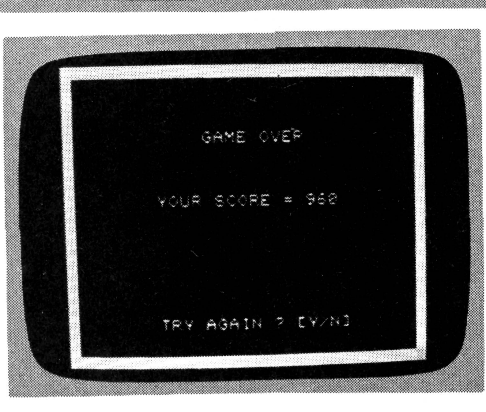
なお，ハエ，彼女，ヘビ，カエルの死体は，でないのであしからず。９面をこえると，１面にもどります。



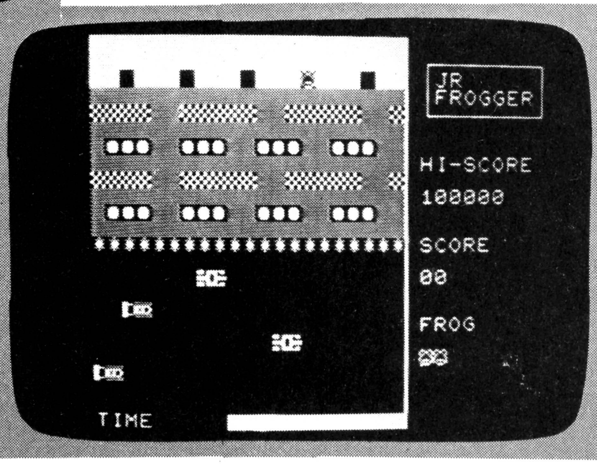
◀《写真１》スタートです



◀《写真２》カメに乗ったところ



▶《写真４》もう１度やるならば，Ⓨを押す



《写真３》ぶじに巣にたどり着いた▶

★ＰＣ－8001を買って４か月がたちます。なんとかＢＡＳＩＣがわかり始めた。早くプログラムを作りたい。その点ベーマガは勉強になります。（岡山県岡山市・**江見清人13才**）……【**編**：ありがとう！ガンバローネ。】

```
100 POKE$12,$1F:POKE$13,$FF
110 OPTIONCMODE1:H=10000:DIMP(5),A(27,2)
120 GOSUB 1160
130 RESTORE 960
140 FORI=1TO27:READA(I,2),A(I,1):NEXTI
150 M=0:U=0:F=3:E$="000"
160 M=M+1:T=160:T1=0:FORQ=1TO5:P(Q)=0:NEXTQ:CLS
170 IFM>=10THENM=1
180 LOCATE1,22:PRINT" ┌────────┐"
190 LOCATE2,22:PRINT"|JR      |"
200 LOCATE3,22:PRINT"|FROGGER |"
210 LOCATE4,22:PRINT" └────────┘"
220 LOCATE7,22:PRINT"HI-SCORE"
230 LOCATE9,22:PRINTH;"0"
240 LOCATE12,22:PRINT"SCORE"
250 LOCATE14,22:PRINTU;"0"
260 LOCATE17,22:PRINT"FROG"
270 LOCATE19,22:PRINTFLD(1);LEFT$(E$,F)
280 LOCATE0,0
290 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
300 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
310 PRINT"■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ "
320 FORA=3TO11
330 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ "
340 NEXTA
350 PRINT"*********************| "
360 FORA=13TO23
370 LOCATEA,0:PRINTSPC(21);"| ";
380 NEXTA
390 LOCATE23,0:PRINT"TIME ■■■■■■■■■■■■■■■■";
400 A$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
410 B$="▒●●●▒▒●●●▒▒●●●▒▒●●●▒"
420 C$="12551255125512551255"
430 D$="34553455345534553455"
440 LOCATE4,RND(M):PRINTLEFT$(A$,20-M)
450 LOCATE6,RND(M):PRINTLEFT$(B$,20-M)
460 LOCATE8,RND(M):PRINTLEFT$(A$,20-M)
470 LOCATE10,RND(M):PRINTLEFT$(B$,20-M)
480 LOCATE14,RND(10-M)+1:PRINTFLD(1);LEFT$(C$,M*2)
490 LOCATE16,RND(10-M)+1:PRINTFLD(1);LEFT$(D$,M*2)
500 LOCATE18,RND(10-M)+1:PRINTFLD(1);LEFT$(C$,M*2)
510 LOCATE20,RND(10-M)+1:PRINTFLD(1);LEFT$(D$,M*2)
520 W=0:Y=22:X=10
530 PICKK
540 IFK<>0THENFORQ=$FFTO$AASTEP-16:BEEP1:POKE1,Q:BEEP0:NEXTQ
550 POKE$C100+Y*32+X,W
560 IFK=$49THENY=Y-2
570 IFK=$4ATHENX=X-1
580 IFK=$4BTHENX=X+1
590 IFK=$4DTHENY=Y+2:IFY>=22THENY=22
600 A=USR($2000)
610 S=$C100+Y*32+X
620 W=PEEK(S)
630 IFPEEK(S)=$6DTHENX=X+1
640 IFPEEK(S)=$7CTHENX=X-1
650 IF(PEEK(S)=$4C)+(X<=0)+(X>=20)THENGOSUB790
660 IF(PEEK(S)=$91)+(PEEK(S)=$92)+(PEEK(S)=$90)THENGOSUB790
670 IF(PEEK(S)=$93)+(PEEK(S)=$94)+(PEEK(S)=$4E)THENGOSUB790
680 LOCATEY,X:PRINTFLD(1);"0"
690 FORP=0TO4
700 IF(Y=2)*(X=2+4*P)THENP(P+1)=1:Y=22:X=10:GOSUB760
710 NEXTP
720 IF(P(1)=1)*(P(2)=1)*(P(3)=1)*(P(4)=1)*(P(5)=1)THENU=U+2000:GOTO160
730 T=T-1:IFMOD(T,10)=0THENT1=T1+1:LOCATE23,4+T1:PRINT" ";
740 IFT<=0THENGOSUB790
750 GOTO530
760 FORQ=$FFTO$80STEP-1:BEEP1:POKE1,Q:BEEP0:NEXTQ
770 U=U+T:LOCATE14,22:PRINTU;"0"
780 LOCATE23,5:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■";:T=160:T1=0:RET
790 FORQ=$60TO$FF:BEEP1:POKE1,Q:BEEP0:NEXTQ
800 F=F-1:IFF<=0THENGOTO840
810 LOCATE19,22:PRINTFLD(1);LEFT$(E$,F);FLD(0);" "
820 Y=22:X=10:W=0:T=160:T1=0
830 LOCATE23,5:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■";:RET
840 CLS
850 FORA=0TO31:LOCATE0,A:PRINT"■";:LOCATE23,A:PRINT"■";:NEXTA
860 FORA=0TO23:LOCATEA,0:PRINT"■";:LOCATEA,31:PRINT"■";:NEXTA
870 LOCATE5,12:PRINT"GAME OVER"
880 RESTORE 1150
890 GOSUB1010
900 LOCATE10,3:PRINT"YOUR SCORE = ";U;"0"
910 IFH<UTHENH=U:RESTORE1080:GOSUB1010:GOTO930
920 GOTO940
930 LOCATE13,8:PRINT"YOU MADE HI-SCORE"
940 LOCATE20,8:PRINT"TRY AGAIN ? [Y/N]"
950 PICKK:IFK=89THENGOTO150
960 IFK=78THENEND
970 GOTO950
980 DATA4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
990 DATA2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
1000 DATA1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$18,1,$0B,0,$FC
1010 POKE$C80B,$E0
1020 READB,C
1030 IFB=99THENPOKE$C80B,0:RET
1040 IFB=0THENPOKE$C80B,0:GOSUB1070:POKE$C80B,$E0:GOTO1010
1050 POKE$C804,A(B,1):POKE$C805,A(B,2):GOSUB1070
1060 GOTO1010
1070 FORW=1TO70*C:NEXTW:RET
1080 DATA13,1,13,1,13,1,13,1,10,1,8,1,6,2,18,1,18,1,18,1,20,1,18,1
1090 DATA17,1,15,1,15,1,13,2
1100 DATA13,1,18,2,15,2,15,1,13,4
1110 DATA10,1,10,1,10,1,11,1,13,1,15,1,17,2,15,4
1120 DATA15,1,15,1,15,1,15,1,17,2,18,1,17,4
1130 DATA13,2,18,4,18,1,17,1,15,1,13,1,17,4,15,2
1140 DATA15,2,13,2,20,2,18,2,17,2,18,2,99,99
1150 DATA8,3,8,2,8,1,8,2,11,2,10,1,10,2,8,1,8,2,7,1,8,4,99,99
1160 CLS
1170 FORA=0TO31:LOCATE0,A:PRINT"■";:LOCATE23,A:PRINT"■";:NEXTA
1180 FORA=0TO23:LOCATEA,0:PRINT"■";:LOCATEA,31:PRINT"■";:NEXTA
1190 LOCATE5,10:PRINT"JR FROGGER"
1200 LOCATE7,9:PRINT"KEY FUNCTION"
```

★休み時間に真剣にベーマガを読んでいたら，親しい女の子に「難しいね！」と言われきらわれてしまった。編さん，助けて!!（愛知県岡崎市・**岡山常浩13才**）……【**編**：その女の子に今度はやさしく教えてあげたら？】

プログラムのしくみ

このプログラムは，ＢＡＳＩＣとマシン語で成り立っています。JR－100には，マシン語のモニタがありません。でも，デバッガーのプログラムが，マニュアルにありますね。そこで，デバッガーのプログラムをカセットに入れていない人のために，ＤＡＴＡ文中に入れました。

当然，ぼくはデバッガーを，カセットにセーブしてあります。みなさんも，セーブしておいたほうがいいですよ（ユーザー定義なんかをためすのに便利ですし)。マルチ・ステートメントが多くて，すいません。以後気をつけます。

いままでに，いくつかのＪＲ用プログラム・リストを見ましたが，グラフィック文字がいくつもならんでいるのは，長さが変形して打ちにくくてしようがありません。なんとかなりませんかね。

それから，150行のＭをふやすと，スタート時の面数がふえます。ただし，８以上は成り立ちません。110行のＨを変えると，ハイ・スコアも変ります。720行のＵ＝Ｕ＋2000の2000を変えると，ボーナスが変ります。160，780，820のＴを変えると，タイムが変ります。150行のＦとＥ＄を変えると，カエルがふえます。Ｆの値とＥ＄の０の数は，同じにしてください。

最後に

私の最高点は，150260点でした。なお，プログラムの最後に，148バイトのチェック・サムがあり，「ＨＩＴ ＲＥＴＵＲＮ ＫＥＹ ＴＯ ＳＴＡＲＴ」とでてＲＥＴＵＲＮを押しても，数秒はそのままです。なぜならば，マシン語がまちがっていないかどうか調べているからです。なんてやさしいぼくちゃん！

では，みなさん　さようなら!!

CHECKER FLAG

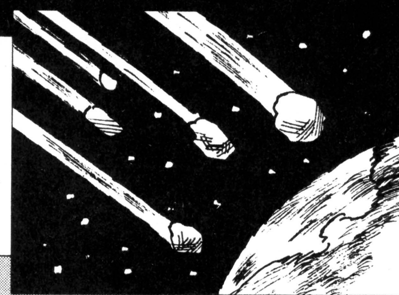
Dr. D：ＪＲのグラフィックが速いのは，キャラクタ定義で，８×８の形を１回で処理してしまうからだ。それに，ＪＲのＶ－ＲＡＭは0.8Ｋだから，たとえばＦＭ－８の48ＫのＶ－ＲＡＭの約48倍の速さになる。この意味では，Ｖ－ＲＡＭは小さいほうが，動きがいいということになる。ワカルカナ？

```
1210 LOCATE9,9:PRINT"[I] KEY = UP"
1220 LOCATE11,9:PRINT"[J] KEY = LEFT"
1230 LOCATE13,9:PRINT"[K] KEY = RIGHT"
1240 LOCATE15,9:PRINT"[M] KEY = DOWN"
1250 RESTORE 1300
1260 FORA=$C030TO$C0AF
1270 READK
1280 POKEA,K
1290 NEXTA
1300 DATA$66,$99,$A5,$42,$81,$BD,$43,$3C
1310 DATA$F7,$F7,$06,$FE,$FE,$06,$F7,$F7
1320 DATA$FE,$EE,$60,$7F,$7F,$60,$EE,$FE
1330 DATA$E1,$FD,$E3,$E3,$E3,$E3,$FD,$E1
1340 DATA$55,$55,$FE,$B3,$B3,$FE,$55,$55
1350 DATA$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
1360 RESTORE 1410
1370 FORA=$2000TO$2094
1380 READK
1390 POKEA,K
1400 NEXTA
1410 DATA$CE,$C1,$80,$A6,$14,$A7,$00,$CE
1420 DATA$C1,$93,$A6,$00,$A7,$01,$09,$8C
1430 DATA$C1,$7F,$26,$F6,$CE,$C1,$C0,$A6
1440 DATA$00,$A7,$14,$A6,$01,$A7,$00,$08
1450 DATA$8C,$C1,$D4,$26,$F6,$CE,$C2,$00
1460 DATA$A6,$14,$A7,$00,$CE,$C2,$13,$A6
1470 DATA$00,$A7,$01,$09,$8C,$C1,$FF,$26
1480 DATA$F6,$CE,$C2,$40,$A6,$00,$A7,$14
1490 DATA$A6,$01,$A7,$00,$08,$8C,$C2,$54
1500 DATA$26,$F6,$CE,$C2,$C0,$A6,$14,$A7
1510 DATA$00,$CE,$C2,$D3,$A6,$00,$A7,$01
1520 DATA$09,$8C,$C2,$BF,$26,$F6,$CE,$C3
1530 DATA$00,$A6,$00,$A7,$14,$A6,$01,$A7
1540 DATA$00,$08,$8C,$C3,$14,$26,$F6,$CE
1550 DATA$C3,$40,$A6,$14,$A7,$00,$CE,$C3
1560 DATA$53,$A6,$00,$A7,$01,$09,$8C,$C3
1570 DATA$3F,$26,$F6,$CE,$C3,$80,$A6,$00
1580 DATA$A7,$14,$A6,$01,$A7,$00,$08,$8C
1590 DATA$C3,$94,$26,$F6,$39
1600 LOCATE20,3:PRINT"HIT [RETURN] KEY TO START"
1610 PICKK:IFK=13THENGOTO1630
1620 GOTO 1610
1630 FORA=$2000TO$2094
1640 B=PEEK(A)
1650 C=C+B
1660 NEXTA
1670 IFC<>$451ETHENCLS:LOCATE12,0:PRINT" KIKAIGONO DATA MACHIGAI !":END
1680 RET
1690 REM
1700 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
1710 REM %                       %
1720 REM % 1982.11.23 PM 6:15 %
1730 REM %                       %
1740 REM % BY. TAKESHI ITO       %
1750 REM %                       %
1760 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

★ベーマガシールを送ってちょ！（神奈川県横浜市・**高野厚宏15才**）……【**編**：送ろうにもそんなシールはないのですよネッ，影さん？　**影**：シールカ!!　**編**：ダサイ！】

JR-100用

METEO



高橋はるみ

はるみから「田辺健二さん」へ

1月号の「BASICマガジン」をパラパラって，はるみ読んでると，とつぜん，ナントはるみの「ALIEN HUNTER」がのってるぅー！やったぁ!!

「よかった，よかった」って，はるみ「ニャンニャン！」よろこんでて，ふと前のページをみると，田辺さんの「MEDUSA SEA」が……

「うっ，さ，さすがぁ!!」

えーと，「ALIEN HUNTER」は，はるみとしてはかなり「ガンバッタ！」つもりでした。字体を「バイト体」にしたり，「エイリアンくん」とか苦労したし……

でも，田辺さんの「MEDUSA SEA」には，かないませんでした。クスン！

そこで，今度こそは「ずぇーったいにまけないもん！」って思って作っちゃったのが，この「METEO」なんです。

田辺さん，このはるみの「ちょうせん状」うけとってくださいネ！

あそびかた

このゲームは，「都市」にむかって落ちてくる「いん石」を，「レーザー砲」でやっつけるっていうゲームです。

ゲームが始まってすこしたつと，「画面」の上のほうから「いん石」が落ちてきます。

このままほうっとくと，「いん石」は「都市」に落ちちゃって，「ゲーム・オーバー！」。

そこで，8コの「レーザー砲」を使って，この「いん石」をやっつけちゃってください。

「レーザー砲」は，1234 7890のどれかのキーを押すと，その押したキーに対応した「レーザー砲」から，「レーザー」が発射されるようになってるんです。

この「レーザー砲」には射程距離があって，1回発射すると，スコアから「マイナス20点」されちゃうようになってるから「ちゅうい！」。

こうやって，「レーザー砲」で「いん石」をやっつけちゃうと，スコアに「100点」プラスされまーす！

でも「いん石」が「都市」に落ちたり，スコアが「0点」になっちゃうと，「GAME OVER！」になっちゃいます。

このゲーム，はるみの「ハイ・スコア」は，「1210点」でした。

おわりに

森　巧尚さん，佐々木　浩之さん，下川　敏男さん，毎回，才能あふれる「すばらしい」ゲームありがとうございます。

これからも「面白い！」ゲームを，たくさん作っていってくださいネ。

CHECKER FLAG

影：わーい，またまたかわいいはるみちゃんからのプログラムが届いたぞ！

編集長：コラッ，うかれてないで，早く説明しなさい！

Dr.D：そうだぞ，影君！私なんて女の子と話をしたことさえないんだぞ！いや，そんなことはない！では，説明しよう。

なかなかこった画面で，おもしろいな。JRのグラフィック機能を，うまく使っとる。

編集長：そうですね。JRでここまでできるとは，りっぱなもんです。

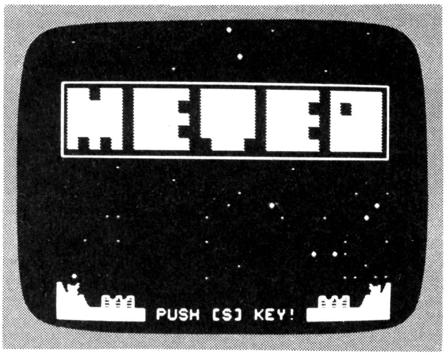
影：さすがははるみだ。

編：あれっ，いいの？そんな呼び捨てにしてー。

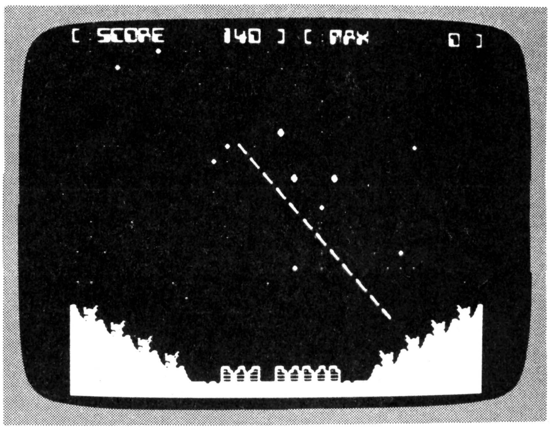
影：いいも悪いも，私の勝手です。なっ，はるみ!?

編：こりゃあたいへんだ!!私は知りませんよ，読者から抗議の手紙が届いても。

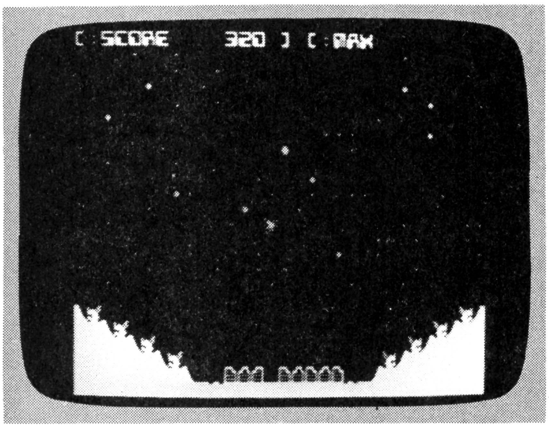
★ベーマガに載ったソフトをソフト会社へ売りつけてもうかったお金で読者とDr.Dと編集長と影さんで飲みましょう！（長野県松本市・**箕輪　聡15才**）……【**編**：いけませんねえ，その年で——。**影**：オウッ，いこうぜ!!】



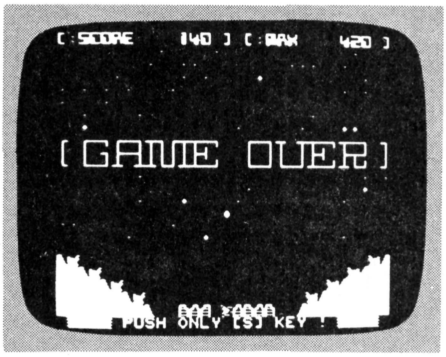
▶《写真1》デモ画面。Ⓢでスタート!



▲《写真2》レーザーを発射!



▼《写真3》アタリー!!



◀《写真4》オワリー。もう1度はⓈキーで

METEOのプログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** [THE  METEORITE] ***
40 REM ***                  ***
50 REM ***        BY        ***
60 REM *** HARUMI TAKAHASHI ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100 DIM X(10),Y(10)
110 GOSUB 10000
120 GOSUB 8000
130 H=0
140 S=200
150 FOR I=1 TO 10
160 X(I)=0
170 NEXT
200 REM ---- CRT PRINT SUB ----
210 CLS
220 PRINT "[:SCORE    200 ] [:MAX       0 ]"
222 LOCATE 0, 2 :PRINT FLD(1);"5:0;<"
224 LOCATE 0,19 :PRINT FLD(1);"=>?"
230 LOCATE 0, 9 :PRINT FLD(1);"  200"
240 LOCATE 0,24
242 IF H<   10 THEN PRINT " ";
244 IF H<  100 THEN PRINT " ";
246 IF H< 1000 THEN PRINT " ";
248 IF H<10000 THEN PRINT " ";
250 PRINT FLD(1);H
260 LOCATE 18,0
270 PRINT FLD(1);')!                                  "*'
280 PRINT FLD(1);'+,)!                              "*,+'
290 PRINT FLD(1);'+++,)!                          "*,+++'
300 PRINT FLD(1);'+++++,)!                      "*,+++++'
310 PRINT FLD(1);"+++++++,)  %&' %&%&%  *,+++++++"
320 PRINT FLD(1);"++++++++++,+++++++++,++++++++++";
400 FOR I=1 TO 60
410 X=RND(31)
420 Y=RND(16)+1
430 LOCATE Y,X :PRINT FLD(1);"-"
440 NEXT
450 FOR I=1 TO 10
460 X=RND(31)
470 Y=RND(16)+1
480 LOCATE Y,X :PRINT FLD(1);"."
```

★ついに高橋はるみちゃんがベーマガにやってきた。アイデア，テクニックですばらしいゲームを作るはるみちゃんにぜひ講師になってもらおう!!（兵庫県宝塚市・森　巧尚16才）……【編：ついにOKサインがでたゾー!!】

```
490 NEXT
1000 REM ---- MAIN LOOP -------
1050 PICK I
1060 IF I<>0 THEN GOSUB 5000
1100 FOR I=1 TO 10
1110 IF X(I)=0 THEN GOSUB 5400
1120 IF X(I)=0 THEN 1300
1130 P=PEEK($C100+Y(I)*32+X(I))
1140 IF P=$80 THEN 5500
1200 R=RND(2)
1210 IF R=0 THEN GOSUB 5600
1220 IF R=1 THEN GOSUB 5700
1250 LOCATE Y(I),X(I) :PRINT " "
1260 X(I)=X(I)+V
1270 Y(I)=Y(I)+1
1280 LOCATE Y(I),X(I) :PRINT FLD(1);"("
1290 IF Y(I)=22 THEN 7000
1300 NEXT
1310 R=RND(30)
1320 IF R=0 THEN GOSUB 5800
1330 GOTO 1000
5000 REM ---- SHOOTING SUB ----
5010 IF I=$31 THEN X= 2 :Y=17 :V= 1 :C$="#" :GOSUB 5100
5020 IF I=$32 THEN X= 4 :Y=18 :V= 1 :C$="#" :GOSUB 5100
5030 IF I=$33 THEN X= 6 :Y=19 :V= 1 :C$="#" :GOSUB 5100
5040 IF I=$34 THEN X= 8 :Y=20 :V= 1 :C$="#" :GOSUB 5100
5050 IF I=$37 THEN X=22 :Y=20 :V=-1 :C$="$" :GOSUB 5100
5060 IF I=$38 THEN X=24 :Y=19 :V=-1 :C$="$" :GOSUB 5100
5070 IF I=$39 THEN X=26 :Y=18 :V=-1 :C$="$" :GOSUB 5100
5080 IF I=$30 THEN X=28 :Y=17 :V=-1 :C$="$" :GOSUB 5100
5090 RETURN
5100 REM ---- SHOOTING SUB ----
5110 POKE 1,170 :BEEP 1
5120 S=S-20
5125 IF S<0 THEN 7020
5130 LOCATE 0,9
5132 IF S<    10 THEN PRINT " ";
5134 IF S<   100 THEN PRINT " ";
5136 IF S<  1000 THEN PRINT " ";
5138 IF S<10000 THEN PRINT " ";
5140 PRINT FLD(1);S
5150 BEEP 0
5200 FOR I=1 TO 12
5210 LOCATE Y,X :PRINT FLD(1);C$
5220 X=X+V
```

```
5230 Y=Y-1
5240 LOCATE Y+1,X-V :PRINT FLD(1);" "
5250 NEXT
5260 RETURN
5400 REM ---- SET METEO SUB ---
5410 R=RND(50-S/100)
5420 IF R<>0 THEN RETURN
5430 POKE 1,100 :BEEP
5440 POKE 1,170 :BEEP
5450 X(I)=8+RND(18)
5460 Y(I)=1
5470 LOCATE Y(I),X(I) :PRINT FLD(1);"("
5480 RETURN
5500 REM ---- BOMB METEO SUB --
5510 LOCATE Y(I),X(I) :PRINT FLD(1);"/"
5520 FOR J=1 TO 20
5530 POKE 1,170 :BEEP 1
5540 POKE 1,170 :BEEP 0
5550 NEXT
5560 S=S+100
5570 LOCATE 0,9
5572 IF S<    10 THEN PRINT " ";
5574 IF S<   100 THEN PRINT " ";
5576 IF S<  1000 THEN PRINT " ";
5578 IF S<10000 THEN PRINT " ";
5580 PRINT FLD(1);S
5582 LOCATE Y(I),X(I) :PRINT " "
5584 X(I)=0
5590 GOTO 1300
5600 REM ---- MOVE METEO SUB --
5610 V=(15>X(I))-(15<X(I))
5620 RETURN
5700 REM ---- MOVE METEO SUB --
5710 V=RND(3)-1
5720 RETURN
5800 REM ---- PRINT STAT SUB --
5810 C$="-"
5820 IF RND(5)=0 THEN C$="."
5830 X=6+RND(20)
5840 Y=1+RND(17)
5850 LOCATE Y,X :PRINT FLD(1);C$
5860 RETRUN
7000 REM ---- GAME OVER SUB ---
7010 LOCATE Y(I),X(I) :PRINT FLD(1);"/"
7020 FOR I=1 TO 20
```

★他誌にないDr. Dのクチの悪さ，影，編さんのギクシャクコンビ，とにかくシュールなのよね。大ファンでっす!!
（神奈川県横浜市・**糀澤大三17才**）……【**影**：シュールってなに？**編**：そ、それはですね，サ，サヨナラ!!】

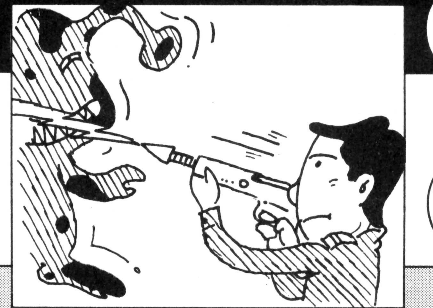
```
7030 BEEP 1 :POKE 1,100 :BEEP 0
7040 NEXT
7050 FOR I=1 TO 1000
7060 NEXT
7110 LOCATE 8,0
7120 PRINT "┌ ┌──┐┌──┬─┐┌──┬──┐   ┌──┬─┐┌──┬──┬──┐ ┐"
7130 PRINT "│ │ ┐├──┤│ │ │ │├─┤   │ ││ │├─┤ ├──┤ │"
7140 PRINT "└ └──┘┴ ┴┴─┘└─┴──┘   └──┘└──┴──┴─┘└─┘ ┘"
7150 LOCATE 23,0
7160 PRINT " ▒▒▒▒▒▒ PUSH ONLY [S] KEY ! ▒▒▒▒▒▒ ";
7170 PICK I
7172 R=RND(255)
7174 POKE 1,R :BEEP
7180 IF I<>$53 THEN 7170
7190 FOR I=1 TO 1000
7200 NEXT
7210 IF S>H THEN H=S
7220 GOTO 140
8000 REM ---- DEMONSTRATION ---
8010 CLS
8020 LOCATE 21,0
8030 PRINT FLD(1);')!                              "*'
8040 PRINT FLD(1);"+,) %&'                      %&' *,+"
8050 PRINT        "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ PUSH [S] KEY! ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓";
8060 FOR I=1 TO 50
8070 X=RND(31)
8080 Y=RND(21)
8090 LOCATE Y,X :PRINT FLD(1);"-"
8100 NEXT
8110 FOR I=1 TO 10
8120 X=RND(31)
8130 Y=RND(21)
8140 LOCATE Y,X :PRINT FLD(1);"."
8150 NEXT
8200 LOCATE 4,0
8205 PRINT " ┌────────────────────────────────────┐"
8210 PRINT "│▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒│"
8220 PRINT "│▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒  ▒▒ ▒▒▒▒│"
8230 PRINT "│▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒│"
8240 PRINT "│▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒  ▒▒▒▒▒▒│"
8250 PRINT "│▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒│"
8255 PRINT " └────────────────────────────────────┘"
8260 PICK I
8270 IF I<>$53 THEN 8260
8280 RETRUN
10000 REM ---- READ OF DATAS --
10010 OPTION CMODE1
10020 FOR I=$C000 TO $C0FF
10030 READ J
10040 POKE I,J
10050 NEXT
10060 RETURN
11000 REM ---- DATAS OF FONT --
11010 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
11020 DATA $01,$82,$B5,$FA,$FC,$1C,$DE,$FC
11030 DATA $80,$41,$AD,$5F,$3F,$38,$7B,$3F
11040 DATA $00,$02,$05,$0A,$14,$28,$50,$20
11050 DATA $00,$40,$A0,$50,$28,$14,$0A,$04
11060 DATA $7C,$44,$57,$41,$55,$41,$55,$41
11070 DATA $1E,$12,$73,$41,$55,$41,$55,$41
11080 DATA $1F,$11,$75,$41,$55,$41,$55,$41
11090 DATA $00,$00,$18,$34,$3C,$18,$00,$00
11100 DATA $E0,$E0,$F0,$F0,$F8,$F8,$FC,$FE
11110 DATA $07,$07,$0F,$0F,$1F,$1F,$3F,$7F
11120 DATA $FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
11130 DATA $3C,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF,$FF
11140 DATA $00,$00,$00,$08,$00,$00,$00,$00
11150 DATA $00,$00,$08,$1C,$08,$00,$00,$00
11160 DATA $80,$25,$70,$1C,$39,$40,$14,$40
11170 DATA $7F,$41,$41,$71,$71,$71,$7F,$00
11180 DATA $1C,$04,$1C,$1C,$1C,$1C,$1C,$00
11190 DATA $7F,$01,$01,$7F,$70,$70,$7F,$00
11200 DATA $7F,$01,$01,$3F,$07,$07,$7F,$00
11210 DATA $40,$42,$42,$4E,$7F,$0E,$0E,$00
11220 DATA $7F,$40,$40,$7F,$07,$07,$7F,$00
11230 DATA $7F,$40,$40,$7F,$71,$71,$7F,$00
11240 DATA $7F,$01,$02,$0C,$1C,$1C,$1C,$00
11250 DATA $3E,$22,$22,$7F,$71,$71,$7F,$00
11260 DATA $7F,$41,$41,$7F,$07,$07,$7F,$00
11270 DATA $7F,$40,$40,$70,$70,$70,$7F,$00
11280 DATA $7E,$42,$42,$7F,$71,$71,$71,$00
11290 DATA $7F,$40,$40,$7E,$70,$70,$7F,$00
11300 DATA $7F,$45,$45,$75,$75,$75,$75,$00
11310 DATA $3E,$22,$22,$7F,$71,$71,$71,$00
11320 DATA $41,$41,$77,$1C,$77,$71,$71,$00
11330 REM ====================
11340 REM  FORESIGHT PLNSECTION
11350 REM ====================
```


★マイコンを持ってない人でもわかりやすいベーマガをめざして下さい。それともう少し各機種のゲームプログラム数をふやしてもいいと思います。(広島県呉市・沖田　亨13才)……【**編集長**：ズバリそのとおりです。】

JR-200用

ALIEN HUNTER

高木　好彦



はじめに

1月号，高橋はるみ様のＪＲ－100用「ＡＬＩＥＮ ＨＵＮＴＥＲ」を，ＪＲ－200用に移植してみました。たいへんりっぱなプログラムでしたので，ひたすら感心しながら移植させていただきました。

移植について

プログラムの変更は，カラー・コマンド等の追加と，ユーザー定義のビデオ・コードを，おもに行っています。そのほかは，オリジナル・プログラムを使わせてもらいました。

なお，ユーザー定義のＤＡＴＡ部分は，“ＭＯＮ”でモニター・コマンド・レベルにして，入力してください。

ゲームのしかた

キー操作は，ハンターをカーソル・キーで上下左右に移動させ，スペース・キーでビームを発射し，エイリアンをやっつけます。ルールは，オリジナルと同様に，エイリアンのすべてをやっつけなければいけません。１匹でも残っていると，つぎつぎと，やられたエイリアンが，生き返ってしまいます。

ゲーム・オーバーは，エイリアンに３回食べられたときです。

ジョイ・スティックへの変更

ジョイ・スティックで操作するには，つぎのように変更してください。

```
1030        K=STICK(1):K1=STICK(1)
1040  IF  K=25   THEN…………
1050  IF  K=247  THEN…………
1060  IF  K=254  THEN…………
1070  IF  K=253  THEN…………
1080  IF  K1<240 THEN…………
```

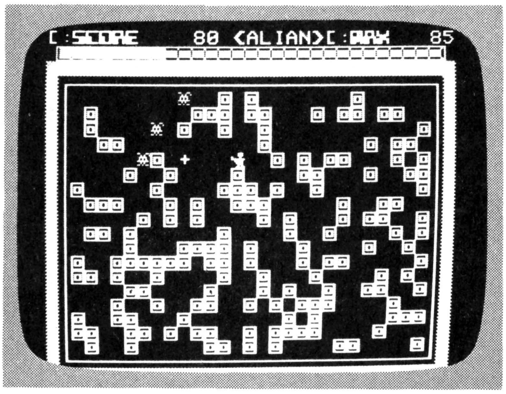
《リスト１》ユーザー定義のＤＡＴＡ（モニター・コマンド・レベルで入力する）

```
> DC000

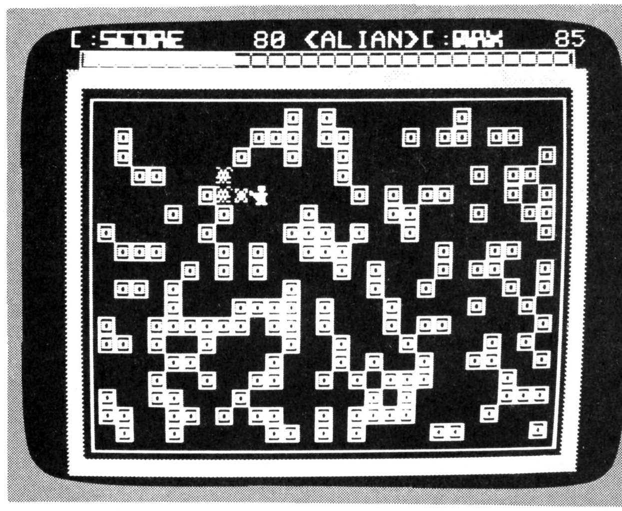
C000 00 00 00 00 00 00 00 00
C008 3E 0E 04 FF 2E 1E 3A 1B
C010 70 70 21 FF 74 70 5B D0
C018 30 10 18 15 DF FC DF 11
C020 11 DF FC DF 15 18 10 30
C028 FF 81 BD D5 A5 BD 81 FF
C030 C6 89 7C 94 FE 28 D6 00
C038 00 00 00 10 38 10 00 00
C040 00 00 00 3C 3C 5D 6E 00
C048 FE 00 00 FE EE EE FE 00
C050 FE 00 00 FE E2 E2 F2 00
C058 FC 04 04 FE E2 E2 FE 00
C060 FE 00 00 FC E0 E0 F2 00
C068 FE 0A 0A EA EA EA EE 00
C070 7C 44 44 FE E2 E2 E2 00
C078 82 82 EE 30 EE E2 E2 00

[illegible]
```

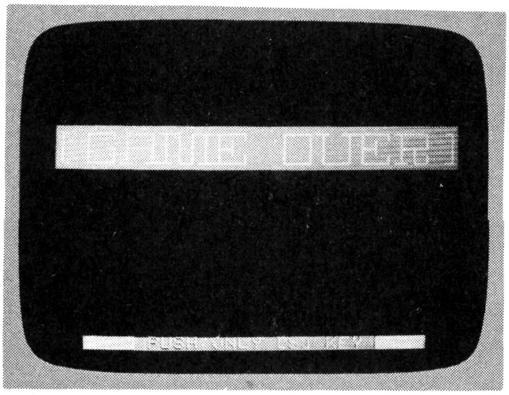

★とつぜん，「ちんちょめめず」ってなに？（大阪市・松岡正人11才）……【編集長：だれだ，こんなのを採用したのは!!編：影さんですよ，きっと！　影：たまにはＯＦを手伝ってやろうと思ってね。】



◀《写真1》ビーム発射でアタリ!!



▲《写真2》やられたエイリアンは石になる



◀《写真3》ゲーム・オーバー

JR-200

《リスト2》ALIEN HUNTERのプログラム・リスト

```
10 REM ********************
20 REM **                **
30 REM **   エイリアン1   **
40 REM **                **
50 REM **  AUTHER Y/T    **
60 REM **                **
70 REM **  DATE 57.12.15 **
80 REM **                **
90 REM ********************
100 DIM X(8),Y(8),M(8),P(8)
120 H=0
130 S=100:C=2:Z=3
200 REM ***** CRT PRINT SUB *****
220 CLS:COLOR 0,0,0
240 COLOR 7 :PRINT "[:SCORE      0]<ALIAN>[:MAX      ]"
244 LOCATE 2,0:COLOR 7,0,1:PRINT ")*0+,"
246 LOCATE 23,0:PRINT "-./"
252 GOSUB 6600
264 LOCATE 26,0:COLOR 5,,0
266 PRINT SPC((H<10)+(H<100)+(H<1000));H;
290 COLOR 1,0,1:PRINT "<??????????????????????????????="
300 COLOR 3,0,0:PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"
310 PRINT "▓┌──────────────────────────────┐▓"
330 FOR I=4 TO 21:COLOR 3,0,1:PRINT ":;                              ;:"
340 NEXT
345 COLOR ,,0
350 PRINT "▓└──────────────────────────────┘▓"
360 PRINT "▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓";
400 FOR I=1 TO 200
405 RANDOMIZE
410 LOCATE INT(RND(1)*27+2),INT(RND(1)*18+4)
420 COLOR 6,0,1:PRINT "%"
430 NEXT
440 C=C+2:S1=0
450 IF C=10 THEN  C=4
460 FOR I=1 TO C
470 RANDOMIZE:X(I)=INT(RND(1)*27+2)
480 RANDOMIZE:Y(I)=INT(RND(1)*18+4)
490 M(I)=0:P(I)=0
500 SOUND 2000,10:SOUND 5000,10
510 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 2,0,1:PRINT "&"
520 FOR J=1 TO 100:NEXT
530 NEXT
540 RANDOMIZE:X=INT(RND(1)*20+3):Y=INT(RND(1)*15+5)
550 LOCATE X,Y:COLOR 7,0,1:PRINT "!":C$="!"
1000 REM ****** main LOOP *****
1010 FOR T=0 TO 140
1020 FOR I=1 TO C
1030 PICK K:PICK K1
1040 IF K=$1D THEN V1=-1:V2=0:C$=CHR$($21)
1050 IF K=$1C THEN V1=1:V2=0:C$=CHR$($22)
1060 IF K=$1E THEN V2=-1:V1=0:C$=CHR$($23)
1070 IF K=$1F THEN V2=1:V1=0:C$=CHR$($24)
1080 IF K1=$20 THEN GOSUB 5000
1110 P=PEEK($C100+(Y+V2)*32+X+V1)
1120 IF P=$6 THEN 8000
1130 IF P<>$0 THEN V1=0:V2=0
1140 LOCATE X,Y:COLOR 0,0,1:PRINT " "
```

★コラーッ，なめとったらいかんど!!Ｌ３をけいべつする気か!!毎回１本とはなんぞや。Ｌ３連合（Ｌ３が５台，定員12人）のベーマガが購入を減らすゾ!!（奈良市・**豊田　巧14才**）……【**編**：コワイヨー!!**影**：右に同じ。】

```
1150 X=X+V1:Y=Y+V2
1160 LOCATE X,Y:COLOR 7,0,1:PRINT C$
1170 IF M(I)>0 THEN 6000
1180 P=PEEK($C100+Y(I)*32+X(I))
1190 IF P=$2B THEN 5600
1200 RANDOMIZE:R=INT(RND(1)*3)
1210 IF R=0 THEN GOSUB 5800
1220 IF R>0 THEN GOSUB 5900
1230 IF P(I)=$5 THEN 1370
1240 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 0,0,1:PRINT " "
1370 X(I)=X(I)+V3
1380 Y(I)=Y(I)+V4
1390 P(I)=PEEK($C100+Y(I)*32+X(I))
1400 IF (P(I)>$0)*(P(I)<$5) THEN 8000
1410 IF (P(I)<>$0)*(P(I)<>$5) THEN X(I)=X(I)-V3:Y(I)=Y(I)-V4
1420 IF P(I)=$5 THEN 1470
1430 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 2,0,1:PRINT "&"
1470 NEXT
1480 LOCATE INT(T/5+1),1:COLOR 1,2,1:PRINT ">"
1490 NEXT T
1500 GOTO 8000
5000 REM ***** SHOOTING SUB ****
5010 IF (V1=0) AND (V2=0) THEN RETURN
5030 X1=X:Y1=Y
5040 P=PEEK($C100+(Y1+V2)*32+X1+V1)
5050 LOCATE X1,Y1:COLOR 0,0,1:PRINT " "
5060 IF P=$6 THEN 5300
5110 IF P=$5 THEN 5400
5120 IF P<>$0 THEN 5430
5130 X1=X1+V1:Y1=Y1+V2
5140 LOCATE X1,Y1:COLOR 1,0,1:PRINT "'"
5150 GOTO 5040
5300 REM ***** BOMB ALIEN SUB ****
5310 X1=X1+V1:Y1=Y1+V2
5320 LOCATE X1,Y1:COLOR 5,0,0:PRINT "+"
5325 SOUND 3000,10:SOUND 4000,20
5330 RETURN
5400 REM ***** BOMB OTHER SUB ****
5410 X1=X1+V1:Y1=Y1+V2
5420 LOCATE X1,Y1:COLOR 0,0,1:PRINT " "
5430 S=S-5
5440 GOSUB 6600
5450 SOUND 3000,10:SOUND 1000,10
5460 IF S<0 THEN 8000
5470 RETURN
5600 REM ***** ALIEN CLEAR SUB ****
5610 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 2,0,1:PRINT "("
5620 M(I)=30
5630 FOR J=1 TO 10
5640 BEEP 1:BEEP 0
5650 NEXT
5660 S1=S1+1
5670 IF S1=C THEN  6100
5680 GOTO 1470
5800 REM **** ALIEN MOVE SUB ****
5810 V3=(X(I)<X)-(X(I)>X)
5820 V4=(Y(I)<Y)-(Y(I)>Y)
5830 RETURN
5900 REM **** ALIEN MOVE SUB ****
```

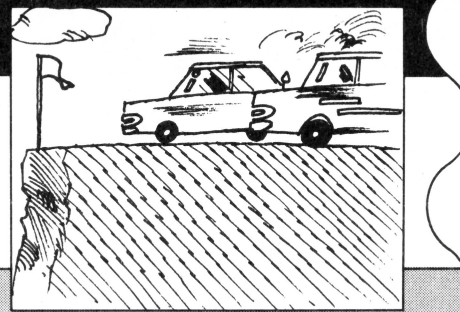
```
5910 RANDOMIZE:V3=INT(RND(1)*3-1)
5920 RANDOMIZE:V4=INT(RND(1)*3-1)
5930 RETURN
6000 REM **** ALIEN UNLIVE *****
6005 M(I)=M(I)-1
6010 IF M(I)=0 THEN  S1=S1-1:BEEP
6040 GOTO 1470
6100 REM ***** NEXT PATTERN *****
6130 LOCATE 8,12:COLOR 2,0,0:PRINT "[ NEXT PATTERN ]"
6200 FOR I=1 TO C
6210 LOCATE X(I),Y(I):COLOR 0,0,1:PRINT " "
6220 S=S+100
6230 GOSUB 6600
6240 FOR J=1 TO 10
6250 SOUND 2000,10:SOUND 1000,10
6260 NEXT J
6270 FOR J=1 TO 500:NEXT J
6280 NEXT
6290 FOR I=T TO 140
6300 SOUND 2500,5:SOUND 1500,5
6315 LOCATE INT(I/5+1),1:COLOR 1,2,1:PRINT ">"
6420 S=S+1
6430 GOSUB 6600
6450 NEXT
6500 GOTO 200
6600 REM ***** PRINT SCORE SUB ****
6610 LOCATE 8,0:COLOR 5,0,0
6620 PRINT SPC((S<10)+(S<100)+(S<1000));
6650 PRINT S
6660 RETURN
7000 REM ***** GAME OVER SUB *****
7005 FOR L=1 TO 50:SOUND L*100,2
7006 POKE $C500+X+32*Y,MOD(L,2)*20:NEXT
7010 LOCATE X-V3,Y-V4:COLOR 0,0,1:PRINT " "
7020 LOCATE X,Y:COLOR 2,0,1:PRINT "&"
7110 CLS
7120 LOCATE 0,7:COLOR 6,2,0
7140 PRINT "┌ ┌──┐┌─┬─┐┌──  ┌──┐┬  ┬┌──┌──┐ ┐"
7150 PRINT "│ │ ┌┤├─┤│││├─  │  ││  │├─ ├┬─┘ │"
7160 PRINT "└ └──┘┴ ┴┴ ┴└──  └──┘└──┘└──┴└─ ┘"
7170 LOCATE 2,22:COLOR 1,2,0
7180 PRINT "████ PUSH ONLY [S] KEY ████"
7190 FOR D1=1 TO 1000:PICK I:IF I<>ASC("s") AND I<>ASC("S") THEN NEXT D1
7200 FOR I=1 TO 1000
7210 NEXT
7220 IF S>H THEN H=S
7225 COLOR 0,0,0:CLS
7230 GOTO 130
7240 END
8000 REM ***** MAN ********
8010 Z=Z-1
8020 IF Z=0 THEN Z=3:GOTO 7000
8030 FOR L=2 TO 10
8040 LOCATE X,Y:COLOR 2,0,MOD(L,2):PRINT C$
8045 LOCATE X,Y:COLOR 0,0,0:PRINT " "
8050 SOUND L*1000,2:NEXT L
8055 FOR L=1 TO 500:NEXT
8060 SOUND 2000,50:GOTO 540
```


★「作ってよ！コーナー」に，だれかＰＥＮＴＡのプログラムを作ってよ——!!失礼しました。（熊本県球磨郡・牧野秀信18才）……【**編**：作ってよ！コーナーに応募される方は，もっとくわしい内容も書いてね！】

M5(BASIC-Ⅰ)用

CHICKEN RACE

山田　陽一



「おまえはチキン（おくびょう者）だ」と仲間にバカにされたキミ（ジェームス・ディーン…知ってるかな？）は，車に乗り，ガケに向かってスタート！ギリギリで止まる！ガケから落ちないかぎり，レースは続けなければならない。しかしＲＡＮＫがあがるとブレーキがあまくなり故障も発生する。

たよりは◁キーのアクセルと▷キーのブレーキだけだ。キミはどこまで耐えられるか！レースはやるっきゃない！

参考：映画「理由なき反抗」



《写真１》Ｍ５らしさのでた美しい画面だ

CHICKEN RACE のプログラム・リスト。専用プリンタができるまでガマンしてね

```
1 REM********************
2 REM***               ***
3 REM***  CHIKEN RACE  ***
4 REM***               ***
5 REM***   by YOCHAN   ***
6 REM***               ***
7 REM********************
10 PRINT "R"
20 STCHR "8080808080808080" TO &F8,5
30 STCHR "9090909090909090" TO &EE,5
40 STCHR "4040404040404040" TO &80,6
100 MAG 0
110 STCHR "0001027fffff2418" TO 1:SCOD 1,1:SCOL 1,4
120 STCHR "f8484cffffff120c" TO 0:SCOD 0,0:SCOL 0,4
130 LET H=0
140 LET S=0:LET R=0:CLS
150 GOSUB 1000
160 LET X=224:LET Y=72
170 GOSUB 2000
180 IF INKEY$="," THEN GOTO 190 ELSE GOTO 180
190 LET X=X-1:GOSUB 2000
200 IF X<48 THEN GOTO 3000
210 IF INKEY$="." THEN GOTO 4000
220 GOTO 190
1000 PRINT CURSOR(2,0);"    "
1010 PRINT CURSOR(2,1);"    "
1020 PRINT CURSOR(2,2);"    "
1030 PRINT CURSOR(16,3);"    "
1040 PRINT CURSOR(16,4);"    "
1050 PRINT CURSOR(16,5);"    "
1060 PRINT CURSOR(12,8);" "
1070 PRINT CURSOR(12,9);" "
1080 PRINT CURSOR(7,10);"    "
1090 PRINT CURSOR(16,12);"HI-SCORE";H
1100 PRINT CURSOR(19,14);"SCORE";S
1110 PRINT CURSOR(20,16);"RANK";R
1120 PRINT CURSOR(0,16);"    "
1130 RETURN
2000 LOC 1 TO X-8,Y
2010 LOC 0 TO X,Y
2020 RETURN
3000 FOR D=72 TO 120
3010 LET X=47:LET Y=D:GOSUB 2000
3020 NEXT D
3030 FOR B=0 TO 30
3040 PRINT CURSOR(0;0);"G"
3050 PRINT CURSOR(4;14);"    "
3060 PRINT CURSOR(3,15);"    "
3070 NEXT B
3080 CLS
3090 GOTO 5000
4000 RANDOMIZE
4010 IF RND(99)<R THEN GOTO 6000
4020 FOR B=0 TO R*3
4030 LET X=X-1:GOSUB 2000
4040 PRINT CURSOR(0,0);"G"
4050 NEXT B
4060 IF X<48 THEN GOTO 3000
4070 LET P=104-X
4080 IF X>104 THEN LET P=0
4090 LET S=S+P:PRINT CURSOR(19,14);"SCORE";S
4100 LET R=R+1:PRINT CURSOR(20,16);"RANK";R
4110 IF H<S THEN LET H=S
4120 PRINT CURSOR(16,12);"HI-SCORE";H
4130 GOTO 150
5000 LET X=1000:LET Y=1000
5010 GOSUB 2000
5020 CLS
5030 PRINT CURSOR(2,4);"    "
5040 PRINT CURSOR(2,5);"    "
5050 PRINT CURSOR(2,6);"    "
5060 PRINT CURSOR(11,9);"HI-SCORE";H
5070 PRINT CURSOR(9,11);"YOUR SCORE";S
5080 PRINT CURSOR(11,14);"TRY AGAIN ? (y/n)"
5090 IF INKEY$="y" THEN GOTO 140
5090 IF INKEY$="y" THEN GOTO 140
5100 IF INKEY$="n" THEN END ELSE GOTO 5090
6000 PRINT CURSOR(2,7);"ACCIDENT"
6010 LET X=X-1:GOSUB 2000
6020 IF X<48 THEN GOTO 3000
6030 PRINT CURSOR(0,0);"G"
6040 GOTO 6010
```

★２年間なやんだすえＰＣ－8001 mK Ⅱを買うことにしました。今度プログラムを送ります。（東京都大田区・海老原竜也13才）……【**編**：それにしてもよくなやみ続けたね。**影**：もう２年なやんでみない？ヒッヒッ！】

M5(BASIC-I)用

ポール・ポジション

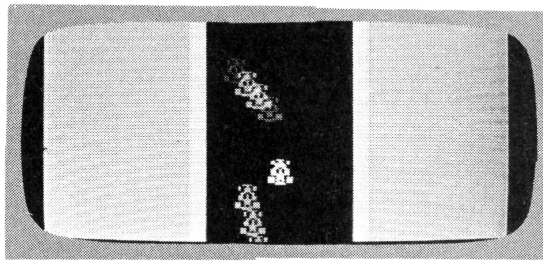


ももでら

その名のとおり単純明快痛快無比なレーシング・ゲームであります。Simple is best に徹した今回のゲームのキー操作はカーソル移動の⇐⇒だけです。クラッシュもあり，サウンドもでて，このM5で作ったプログラムとは思えないほどリアルに楽しめます。

もちろんカラーです。

▼プログラム・リスト　　　画面写真▶



```
10 DIM X1(1),Y1(1),B(1),SP(1):RANDOMIZE
20 LET SC=0:CLS:GOTO 1000
100 PRINT "C":IF T=1 THEN LET T=0:PRINT CURSOR(0,0);"████████○
        ○█████████";:GOTO 130
120 PRINT CURSOR(0,0);"████████
█♠        ♠█████████";:LET T=1
125 IF KR=1 THEN FOR I=1 TO 9900:GOTO 2000
130 LET S=PEEK(&702B):IF S=54 THEN LET X=X-8
140 IF S=55 THEN LET X=X+8
150 LOC 0 TO X,140
160 IF(X<80)+(X>160)THEN GOTO 2000
162 FOR II=0 TO 1
165 LOC II+2 TO X1(II),Y1(II)
170 LET Y1(II)=Y1(II)+SP(II):IF Y1(II)>190 THEN LET Y1(II)=-20
175 IF(RND(5)=0)*(KU>100)THEN LET SP(II)=(RND(2)+1)*16:IF SP(II)>16 THEN LET SP(II)=20
180 LET X1(II)=X1(II)+B(II):IF X1(II)>152 THEN LET B(II)=RND(7)-9
190 IF X1(II)<88 THEN LET B(II)=RND(7)+3
200 IF((Y1(II)=156)+(Y1(II)=140))*(X1(II)<X+16)*(X1(II)>X-16)THEN LET KR=1
220 LET KU=KU+1:IF KU=65 THEN LET SP(II)=16:OUT &20,&E1
225 IF KU=120 THEN LET SP(II)=20:OUT &20,&E0
228 NEXT II
230 LOC 4 TO XK,K1:LET K1=K1+40:IF K1>200 THEN IF XK=60 THEN LET K1=-50:LET XK=181 ELSE LET K1=-100:LET XK=60
250 GOTO 100
1000 PRINT "RK":LET X=120:LET X1(0)=90:LET Y1(0)=-20:LET B(0)=6:LET KU=0:LET K1=-500
1001 LET X1(1)=200:LET Y1(1)=-116:LET B(1)=-8:LET SP(1)=8:LET SP(1)=8:LET XK=60:LET KR=0
1002 FOR I=1 TO 3
1003 STCHR "3030303030303030" TO &80,I+3
1004 STCHR "8080808080808080" TO &81,I+3
1005 STCHR "f0f0f0f0f0f0f0f0" TO &82,I+3
1006 STCHR "ffffffffffffffff" TO &81,I
1007 STCHR "ffffffffffffffff" TO &82,I:NEXT
1030 SCOD 0,&41:SCOL 0,9
1040 SCOD 2,&48:SCOL 2,&05
1050 SCOD 3,&48:SCOL 3,&05
1060 SCOD 4,&50:SCOL 4,&0D
1070 MAG 2:GOSUB 1500
1150 STCHR "03191b07070e1d1d" TO &40,0
1160 STCHR "1d1f037b7b7a7b07" TO &41,0
1170 STCHR "c098d8e0e070b8b8" TO &42,0
1180 STCHR "b8f8c0dede5edee0" TO &43,0
1190 STCHR "0040012e5241064c" TO &44,0
1200 STCHR "524a241817283040" TO &45,0
1210 STCHR "40a040a449d4a890" TO &46,0
1220 STCHR "5058a8d40a000100" TO &47,0
1230 STCHR "07191b1b030e0d1d" TO &48,0
1240 STCHR "1d1f037b7b7a7f07" TO &49,0
1250 STCHR "e098d8d8c070b0b8" TO &4A,0
1252 STCHR "b8f8c0dede5efee0" TO &4B,0
1260 STCHR "007f4b555555557f" TO &50,0
1261 STCHR "7f7f7f7f10181810" TO &51,0
1262 STCHR "00fee2e2ee363afa" TO &52,0
1263 STCHR "f6cefefe000c0c08" TO &53,0
1280 PRINT CURSOR(10,9);"POLEPOSITION";
1294 PRINT CURSOR(12,14);"by";
1295 PRINT CURSOR(12,16);"momodera";
1300 FOR I=1 TO 10000:NEXT:GOSUB 1500
1301 OUT &20,&FF:OUT &20,&F0:OUT &20,&EF:OUT &20,E3:OUT &20,&E3:GOTO 100
1500 PRINT "K":FOR I=1 TO 11
1510 PRINT "█████████♠
♠█████████████████○
○█████████";:NEXT:RETURN
2000 SCOD 1,&44:SCOL 1,6:OUT &20,&FF:OUT &20,&EF:OUT &20,&F0
2010 LOC 1 TO X,150:LOC 0 TO-40,150
2020 FOR I=2 TO 4:LOC I TO-40,150:NEXT
2030 FOR I=1 TO 800:NEXT
2040 MAG 3:LOC 1 TO X-8,140
2050 FOR I=1 TO 800:NEXT
2060 MAG 2:LOC 1 TO-40,150
2070 LET SP=8:LET SC=(SC+KU)*10:LET KU=0
2090 PRINT CURSOR(11,8);"Your Score";
2110 PRINT CURSOR(11,16);"NEXT PLAY?";:OUT &20,&FF
2120 LET S=PEEK(&702B):IF S=22 THEN GOTO 20
2130 PRINT CURSOR(13,10);SC:FOR I=1 TO 900:NEXT:PRINT CURSOR(13,10);"      ":FOR I=1 TO 900:NEXT:GOTO 2120
```


★ソフトテープはすぐあきるから，ベーマガを買っています。でもMZは5，6本載ってるのに，なんでP6は2本だけなの？（千葉県船橋市・中瀬繁人12才）……【編：ときには長くておもしろいのを載せたいから！】

MZ-80K/C/E/1200用

スパイダー・ビルディング



前田　俊喜

ストーリー

ここは，高層ビルの建ちならぶ大都市ニューヨーク。ただでさえぶっそうなこの町に，盗賊「むささび党」なるものまでが，出没するようになった。ビルの上や空中を，ワープ・トンネルを使って自由に動き回るやつらには，地元警察も手が出せなくなっていた。

そこで登場するのが，正義の味方「スパイダー・マン」なのです。

遊びかた

Ⓗキーを囲む八つのキーで移動，さらに［SHIFT］キーで移動方向に糸を発射します。(ここがミソ!!)。

［注意］ビルの内側からは，糸は出せません。上に移動するときに，ビルや糸がないのにジャンプすると，地面に落下してGAME　OVERです。

ゲームは，面数と同じ数のむささびを捕まえると，1面クリアでボーナスが出ます。面数がふえると，捕まえるむささびの数とワープ・トンネルの数（面数＋1）もふえるので，だんだん難しくなってきます。10分経過すると，GAME　OVERになります。

プログラム&改造点

キー配置は，199行のKEY　SCAN以下の“　”内を変えるだけで，好みのキーにできます。ところでこのゲームでは，「必殺ワープ・トンネル消し」という技が使えるのですが，どうも気になるという人は，710行の(P3＝72)を取り，725 IF P3＝72 THEN RETURNを加えてください。

その他，105行の5を大きくすると，ビルの面積がふえ，200行の1000は時間制限で，100＝1分です。

終わりに

ぜひ1度やってみてください。ただし，ひっかかったむささびは捕まえることができないので，やたら糸をはりまくらないように。

CHECKER FLAG

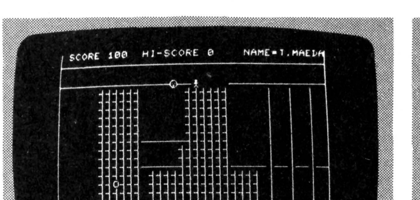
Dr.D：なかなか，ユニークなアイディアだね。クモが人間というのもおもしろい。しかし，ビルのある都会にムササビなんかおるんか？

編：まあ，そんなかたいこと言わないで。ゲームなんですから。

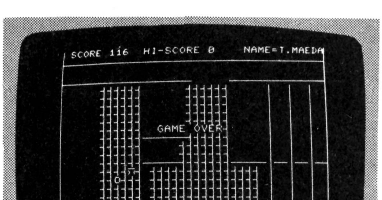
Dr.D：ああ，そんなことはどうでもいいが，キー・スキャンの部分がIF文のカタマリだな。すさまじいとしか言いようがないな。短くすることもできないこともないが，これでいいだろう。論理式をもう少し多用すれば，短くなるから，ぜひやってみたまえ!!



《写真1》ゲームの説明



《写真2》むささびに糸を発射する



《写真3》ゲーム・エンド

★編集長はマイコンをマスターしようとしていると書いてあったが，編集長がわかったことを載せればいい。（群馬県新田郡・福田雄一12才）……【編：編集長！ひと言。編集長：そのとおり！】

スパイダー・ビルディングのプログラム・リスト

```
1 REM ┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤
2 REM ┤┤ｽﾊﾟｲﾀﾞｰ ﾋﾞﾙﾃﾞｨﾝｸﾞ┤┤┤
3 REM ┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤
4 REM ┤┤┤┤┤┤┤┤┤BY T.MAEDA┤┤
5 REM ┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤
6 REM ┤┤┤IN  1982.9 10-12 ┤┤
7 REM ┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤
8 REM ┤┤┤┤┤FOR MZ-80 K2E┤┤┤┤┤
9 REM ┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤
10 REM┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤
11 REM
15 TEMPO7:GOSUB 1500
19 REM ▒▒▒ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ▒▒▒
20 DIM ID(4),IT(8),IS(8),AN(10)
25 ID(1)=-40:ID(2)=40:ID(3)=1:ID(4)=-1
30 IS(1)=119:IS(2)=121:IS(3)=118:IS(4)=120:IS(5)=119:IS(6)=121:IS(7)=118
35 IS(8)=120
40 IT(1)=-41:IT(2)=-40:IT(3)=-39:IT(4)=1:IT(5)=41:IT(6)=40:IT(7)=39:IT(8)=-1
50 HI=0:B$="┤┤┤┤┤┤┤┤┤┤":NA$="T.MAEDA"
60 TU=0:ME=1:SC=0:OV=0:TI$="000000":T$="GAME"
99 REM ▒▒▒ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ ▒▒▒
100 PRINT"▣▣▣SCORE        HI-SCORE        NAME=";NA$
102 PRINT"________________________________________"
105 FORJ=1TO5
110 N=INT(RND(1)*5)+5:TK=INT(RND(1)*12)+5:TA=INT(RND(1)*30)
120 CURSOR0,TK
130 FORI=23TOTKSTEP-1
140 PRINTTAB(TA);LEFT$(B$,N)
150 NEXTI
160 NEXTJ
165 CURSOR0,23:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
170 FORI=53248 TO53248+40*24STEP40
175 POKEI,61:POKEI+39,113
180 NEXTI
190 GOSUB 1000
195 CURSOR7,0:PRINTSC:CURSOR21,0:PRINTHI
199 REM ▒▒▒ KEY SCAN ▒▒▒
200 IF VAL(TI$)>=1000THEN T$="TIME":GOTO1300
201 X1=X2:POKE17828,0:GET G$
202 IF O=1 GOTO 600
205 IFG$="Y"THEN X2=X2-40:GOTO350
210 IFG$="J"THEN X2=X2+1 :GOTO350
215 IFG$="G"THEN X2=X2-1 :GOTO350
220 IFG$="N"THEN X2=X2+40:GOTO350
225 IFG$="T"THEN X2=X2-41:GOTO350
230 IFG$="U"THEN X2=X2-39:GOTO350
235 IFG$="M"THEN X2=X2+41:GOTO350
240 IFG$="B"THEN X2=X2+39:GOTO350
245 IFG$="]"THEN HU=1:GOTO 600
250 IFG$="＼"THEN HU=2:GOTO 600
255 IFG$="@"THEN HU=3:GOTO 600
260 IFG$="◘"THEN HU=4:GOTO 600
265 IFG$="◣"THEN HU=5:GOTO 600
270 IFG$="◢"THEN HU=6:GOTO 600
275 IFG$="◥"THEN HU=7:GOTO 600
280 IFG$="●"THEN HU=8:GOTO 600
340 GOTO 500
349 REM ▒▒▒ MAN ｲﾄﾞｳ ▒▒▒
350 P=P1:P1=PEEK(X2):P2=PEEK(X2+40)
370 IF((P1>=118)*(P1<=121))+(P1=94)GOTO400
375 IFP1=0GOTO405
390 IFP1=229GOTO 1100
395 P1=P:X2=X1:GOTO500
400 POKE X1,P:POKE X2,202:GOTO500
405 POKE X1,P:POKE X2,202
410 IFPEEK(X2+40)=0 THENX3=X2:GOSUB700
420 IF OV=1 GOTO 1300
499 REM ▒▒▒ ﾑｻｻﾋﾞｲﾄﾞｳ ▒▒▒
500 M1=M2:ID=INT(RND(2)*4)+1
510 M2=M2+ID(ID)
520 IP=MP:MP=PEEK(M2)
530 IF(MP=0)+(MP=94)+(MP=72)+((MP>=118)*(MP<=121))GOTO 550
540 MP=IP:M2=M1:GOTO200
550 POKEM1,IP:POKEM2,229
555 IF MP=72 THENPOKEM2,72:GOSUB800
560 IF (MP>=118)*(MP<=121)GOTO580
570 GOTO200
579 REM ── ｲﾄ ﾆ ｶﾗﾏﾙ ──
580 FORI=1TO3
582 POKE M2,206:POKE M2,207
585 NEXTI:MUSIC"C0DEFGBAGFEC"
590 SC=SC+1:CURSOR7,0:PRINTSC:GOTO200
599 REM ▒▒▒ ｲﾄﾀﾞｼ ｼｮﾘ ▒▒▒
600 IFO=0THENO=1:IB=X2+IT(HU)
610 KB=PEEK(IB)
```

★原稿はよこ書きでもたて書きでもいいんですか？プログラムを送ろうと思います。作ってよコーナーには反対!!（神奈川県横浜市・**上村隆雄13才**）……【**編**：よこ書きの**24**字づめが最高です。反対の理由を知りたいな！】

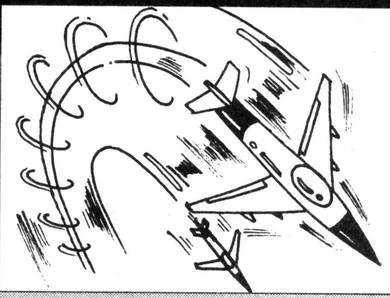
```
620 IF((KB=0)+(KB=229))+((KB>=118)*(KB<=121))GOTO640
630 O=0:GOTO500
640 POKEIB,IS(HU):IB=IB+IT(HU):GOTO500
699 REM ▒▒▒ MANｵﾁ SUB ▒▒▒
700 X2=X3:X3=X2+40:P3=PEEK(X3)
710 IF (P3=229)+(P3=72)+(P3=0)+((P3>=118)*(P3<=121))THENPOKEX2,0:POKEX3,202
720 IFP3 =94THEN RETURN
730 IFP3 =90GOTO 750
740 GOTO700
750 FORI=202TO205
755 POKEX2,I:USR(62):NEXT
760 OV=1:RETURN
799 REM ▒▒▒ ﾜ-ﾌﾟﾄﾝﾈﾙ SUB ▒▒▒
800 AN=INT(RND(1)*(ME+1))+1
810 IF M2=AN(AN) GOTO800
820 M2=AN(AN):RETURN
999 REM ▒▒ ｼｮｷMAN.ﾑｻｻﾋﾞ,ﾄﾝﾈﾙﾉｲﾁ SUB ▒▒
1000 X2=INT(RND(3)*37)+53248+40*22+1
1010 IFPEEK(X2)<>0GOTO1000
1020 POKEX2,202
1030 FORI=1TOME+1
1040 A=INT(RND(1)*40*20)+53248+40*2
1050 IF(PEEK(A)=0)+(PEEK(A)=94)THEN AN(I)=A:GOTO1070
1060 GOTO 1040
1070 POKE AN(I),72
1080 NEXTI:USR(62)
1085 GOSUB800:MP=72
1090 RETURN
1099 REM ▒▒▒ ﾂｶﾏｴﾀ ｼｮﾘ ▒▒▒
1100 TEMPO6:MUSIC"#E3#E#A5G3#A3#A#E#E#EGG#EGG5#E3#E#A6G3#A5#EG8":TEMPO7
1110 TU=TU+1:SC=SC+50:CURSOR7,0:PRINTSC
1120 IF ME=TU GOTO 1200
1130 P1=P:X2=X1:POKE M2,MP:MP=72:M2=AN(INT(RND(1)*(ME+1))+1):GOTO 500
1199 REM ▒▒▒ ﾒﾝ ｸﾘｱ ｼｮﾘ ▒▒▒
1200 CURSOR15,10:PRINTME;" ﾒﾝ ｸﾘｱ !!"
1203 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■ｹﾞﾝｻﾞｲﾉ TIME";VAL(TI$)
1207 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■BOUNUS ";50*ME:USR(62)
1210 MUSIC"R5C3EEED1CG6G1FE3EED1C1G6G1FE3F1GF3ED_#B_GCEF1GF3ED5"
1230 SC=SC+50*ME
1240 TU=0:ME=ME+1:P1=0:GOTO 100
1299 REM ▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒
1300 CURSOR15,10:PRINTT$;" OVER"
1310 TEMPO5:MUSIC"C5RCRCR_#G9":TEMPO7
1320 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■MENSUU=";ME
1330 IF SC>HI THEN HI=SC:GOTO 1380
1340 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■REPLAY ?(Y/N)"
1350 GETA$:IFA$=""GOTO1350
1360 IF A$="Y" THENP1=0:GOTO  60
1365 IF A$="N" THEN END
1370 GOTO1350
1380 FORI=1TO1000:NEXTI
1385 PRINT"■":CURSOR5,10:INPUT"INPUT YOURE NAME !!( <7 )";NA$
1390 GOTO1340
1499 REM ▒▒▒ ｹﾞ-ﾑ ｾﾂﾒｲ ▒▒▒
1500 PRINT"■■■■■■■■■■■
1501 PRINT"▀▀▒   ▒ ▒   ▒▀▀ ▒▀▀▒
1502 PRINT"  ▒    ▒ ▒  ▒▒▒   ▒  ▒ ▄▄
1503 PRINT" ▒▒   ▒ ▒    ▒  ▄ ▒▌▌
1504 PRINT"▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒    ▒  ▒▒▒
1505 PRINT
1506 PRINT"          ▒  ▌▌ ▒ ▒  ▀▀ ┘┘  ▄▄ ▄ ▒▒▒
1507 PRINT"          ▒▄▄   ▒ ▒ ▒▒▒▒▒ ▒▒ ▀▀ ▒ ▒ ▒
1508 PRINT"          ▒  ▒▒▒ ▒▒  ▒  ▒▒    ▒▄ ▒ ▌▌
1509 PRINT"          ▒▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒   ▒  ▒▄▄▒▒▒
1510 PRINT:PRINT
1511 PRINT"ﾐｷﾞﾉKEY ﾃﾞﾋﾞﾙﾏﾀﾊ ｲﾄ ｦ ┌───┬───┬───┐
1512 PRINT"ｲﾄﾞｳｼﾃ,ﾄｳｿﾞｸ ﾑｻｻﾋﾞﾄｳ  │ T │ Y │ U │
1513 PRINT" ｦ ﾂｶﾏｴﾏｽ｡            └───┴───┴───┘
1514 PRINT"ﾐｷﾞﾉKEY+SHIFT ﾃﾞｲﾄ ｶﾞ │   │   │   │
1515 PRINT"                 ﾃﾞﾏｽ｡ │ G │ * │ J │
1516 PRINT"ﾑｻｻﾋﾞｶﾞﾋｯｶｶﾙｺﾞﾄﾆ +1    └───┴───┴───┘
1517 PRINT"ｱﾅﾀｶﾞ ﾂｶﾏｴﾙﾄ      +50 │   │   │   │
1518 PRINT"ｿﾉﾒﾝｽｳ ﾂｶﾏｴﾙﾄ          │ B │ N │ M │
1519 PRINT" 1ﾒﾝ ｸﾘｱ, +ﾒﾝｽｳ*50     └───┴───┴───┘
1520 PRINT
1521 PRINT"ｼﾞﾒﾝﾆ ｵﾁﾙﾄ GAME OVER
1522 PRINT"10ﾌﾝ ﾀｯﾄ      TIME OVER     + SHIFT=ｲﾄﾀﾞｼ"
1530 POKE53248+40*13+33,202:CURSOR34,13:PRINT"=ｱﾅﾀ":USR(62)
1540 POKE53248+40*15+33,229:CURSOR34,15:PRINT"=ﾑｻｻﾋﾞ":USR(62)
1550 CURSOR33,17:PRINT"o=ﾜ-ﾌﾟ■■■■ﾄﾝﾈﾙ":USR(62)
1560 MUSIC"R5C3DE‾C5E3‾C5E3‾C8R5"
1565 MUSIC"‾C3‾D‾E‾C‾D‾E5B3‾D5‾C8R5"
1570 MUSIC"R5C3DE‾C5E3‾C5E3‾C8R5"
1575 MUSIC"‾C3‾D‾E‾C‾D‾E5B3‾D5‾C8R5"
1580 REM
1590 CURSOR28,1:PRINT"PUSH■■■■■■[S] KEY!":USR(62)
1600 GETA$:IFA$="S"THEN RETURN
1610 GOTO 1600
```

MZ-80K/1200

★両親がマイコンを買うことに賛成する方法を教えて下さい。（千葉県野田市・**神保智一13才**）……**【編集長：**マイコンを勉強することはいいことだと思います。ゲームばかりやってるとオモチャだと思われるのかもね。**】**

MZ-80K/C/E/1200用(SP-5030)
MZ-700用(SP-5030/S-BASIC)

魔の曲技飛行



佐藤　立夫

STORY

198×年，J国で航空ショーが開かれ，空軍機が華麗な曲技飛行を繰り広げていた。いよいよクライマックスになり，超音速ジェット機が急降下してきたが，しかし……

入力の方法

別に暴走する心配もないし，普通に入力してください。ただしＵＳＲ文のカッコの中は絶対に間違えないでください。

キャラクタ

ジェット機は「¥」です。なぜかって？だってＪ国の国民の税金で飛んでるんですゾ!!そのあとに残る丸は飛行機雲のつもりです。地面（画面の最下行）の四角形は民家（お粗末！）人の形は見物人です。

CHECKER FLAG

影：いやけっこうむずかしい……アーッ！またやったあ！
編：初級クラスで，キーをさがしながらやっているんじゃ話になりませんね。ところでDr.，なにかひとことドーゾ（と耳をふさぐ）。
Dr.D：まっ，その一。なかなかいいアイデアだな。よくあるタイプ練習とも一味ちがっているし……。他機種に移植してキャラに工夫をこらせばかなりおもしろいものができそうだ。
編：ありがとうございました。やっぱりダメですね。このソフトもひどい！(パッカン！)イテ！
Dr.D：キミは何を聞いとったんじゃ！佐藤君，編にヤキを入れておいたから，カンベンしておいてくだされ。
　おわびのしるしに，ＭＺ－700(Ｓベーシック)でインプットするときのアドバイスをしておこう。リスト１のうち『π／12』……160行，『π／2』……190行とある部分を，『ＰＡＩ(1)／12』……160行
　『ＰＡＩ(1)／２』……190行
と書きかえたまえ。

遊びかた

ＲＵＮでスタートします。まず初級～上級（スピードが異なる）を選んでください。１～３のどれかのキーを押すと，飛行開始です。

まず画面右上にジェット機があらわれ，垂直降下をはじめます。その８コマほど左に文字が表示されます。その文字のキーを押すと，飛行機は進行方向右側に曲ります（15°）。そうして地面にぶつからずに画面の隅まで飛ぶと１面クリアです。なお，キーは１回押すごとに変わりますから念のため。

得点は地面に近いところを飛ぶほど，また大きく曲るほど高くなります。そして面が変わるとしだいに速くなると共に得点も上がります。墜落すると減点，このとき民家や見物人に被害を与えると大減点です。３機墜落したらＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ。もう１度やるのならⓎ，やらないのならⓃのキーを押してください。

その他

このゲームはフィクションであり，登場する団体名等は架空のもので，実在のものとは関係ありません。

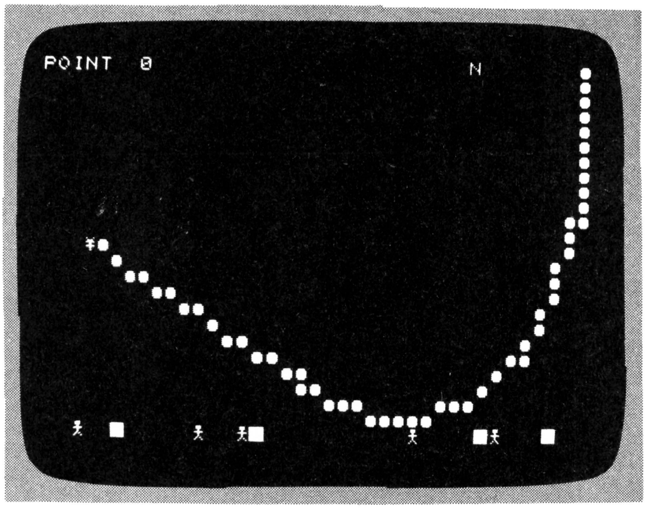
両方向に動く，空中に障害物を設けるなど，おもしろい改造を考えてください。

このゲームを練習すると，なぜか英文タイプがうまくなります。

実は私，自分でマイコンを持っていません。たまたまマイコンのあるところにいあわせ，こういうゲームをつくろうということになり，１時間ほどでつくりました。

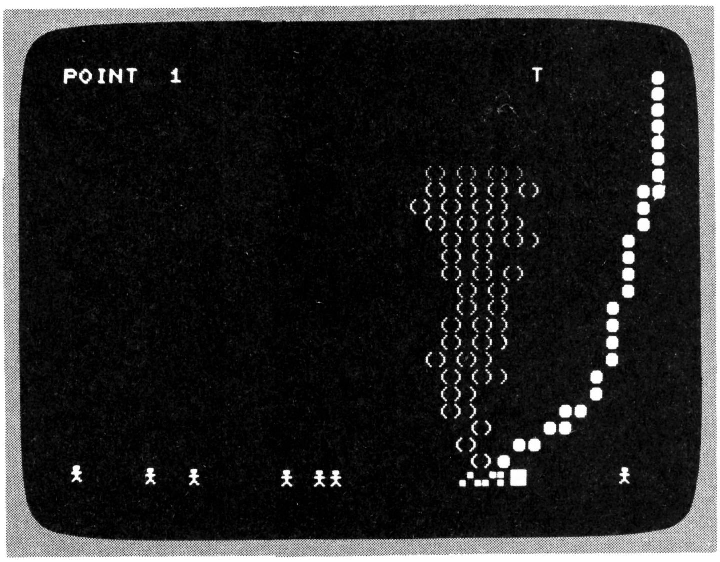
そのため変数やマルチステートメントの使いかたにおかしな点があります。その点はみなさんのご研究におまかせします（もちろんこのままでも正常に作動します）。とにかくゲームの内容の点から，なるべく早く発表すべきだと思い，投稿いたしました。

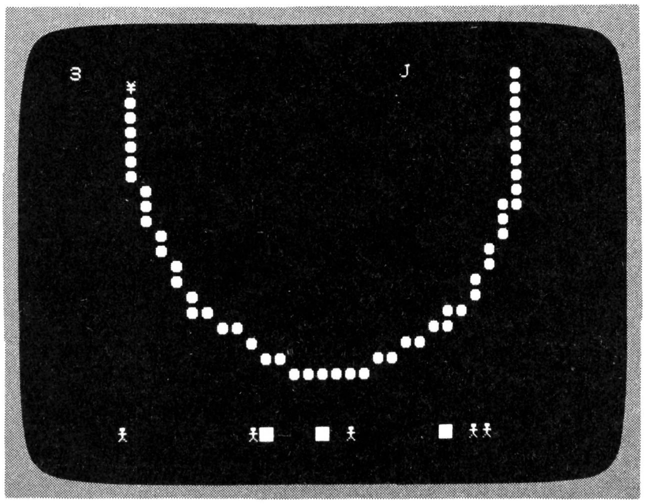
★ベーマガは時々買うがいつもバグをだして四九八九。せっかくパソピアが手近にあるというのに……う一ん!!
（東京都大田区・**久保陽子19才**）……【**編**：久保さん！習うより慣れろですよ。きっとうまくなれるからネ!!】



◀《写真1》右上にあらわれるアルファベットに応じたキーを押して飛行コースをコントロールする。この程度のテクニックでは0点！

▶《写真2》墜落！これで大きく点が減る。ケムリの動きもけっこうリアルだゾ





◀《写真3》このくらい美しく飛べればポイントも得られる。上級でできれば，キミのタイプ能力はバツグンといわざるを得ない

MZ-1200/700

★創刊から買い続けてはや1年（もたってませんね）。なにやら自作ソフトもできはじめたが，職業がら実用の方がおもしろい。(広島県豊田郡・**黒田裕二24才**)……【**編**：実用プログラムをお待ちしています。4649！】

魔の曲技飛行のプログラム・リスト(MZ−700のSベーシックで入力するときは

CHECKER FLAG参照のこと)

```
10 REM
20 PRINT"▣"
30 PRINT"ｼｮｷｭｳ...........1"
31 PRINT"ﾁｭｳｷｭｳ..........2"
32 PRINT"ｼﾞｮｳｷｭｳ.........3"
33 GETA$
34 IFA$="1"THENJ=100:GOTO40
35 IFA$="2"THENJ=50:GOTO40
36 IFA$="3"THENJ=20:GOTO40
37 GOTO33
40 GETA$:IFA$="Y"THEN50
45 IFA$="N"THEN10
50 LIMIT53206
55 PRINT"▣"
60 FORI=0TO3:CURSOR(RND(1)*39),24:PRINT"▩";:NEXT
70 FORI=0TO3:CURSOR(RND(1)*39),24:PRINTCHR$(99);:NEXT
80 P=0:H=3
85 FORI=0TO39:POKE(53208+I),PEEK(54208+I):NEXT
86 PRINT"▣POINT"
87 FORI=0TO39:POKE(54208+I),PEEK(53208+I):NEXT
90 M=RND(1)*39:IFPEEK(M+54208)=67THEN95
95 CURSORM,24:PRINTCHR$(99);:CURSOR6,0:PRINTP
100 X=38:Y=0:DX=0:DY=1:J=J*.9:U=38:W=0:T=0:POKE53207,0
110 A$=CHR$(RND(1)*26+65):CURSOR38,0:PRINT"¥":CURSOR30,0:PRINTA$
120 X=X-DX:Y=Y+DY:IF(X<1)+(X>39)+(Y<1)THEN190
125 IFY>PEEK(53207)THENPOKE53207,Y
130 IFY>24THEN200
140 CURSORU,W:PRINT"●";:CURSORX,Y:PRINT"¥";
150 FORI=1TOJ:GETK$
160 IFK$=A$THENT=T+π/12:DX=SIN(T):DY=COS(T):GOSUB300:GOTO180
170 NEXT
180 U=X:W=Y:GOTO120
190 P=INT((P+10000/(25-PEEK(53207)↑1.4)+(T-π/2)*300)/J):GOTO85
200 IFPEEK(54208+X)=67THENP=P-200
201 IFPEEK(54208+X)=202THENP=P-100
202 CURSORU,W:PRINT"●";
203 IFPEEK(54207+X)=67THENP=P-100
204 IFPEEK(54209+X)=67THENP=P-100
205 IFPEEK(54207+X)=202THENP=P-50
206 IFPEEK(54209+X)=202THENP=P-50
207 GOSUB500
220 P=P-30:H=H-1:IFH>0THEN85
230 CURSOR5,0:PRINTP;"   GAME OVER"
259 PRINT:PRINT"TRY AGAIN (Y/N)"
260 GETA$:IFA$="Y"THEN30
265 IFA$="N"THENEND
270 GOTO260
300 A$=CHR$(RND(1)*26+65):CURSOR30,0:PRINTA$
305 RETURN
500 CURSORX,24:PRINT"*";:FORI=-2TO3:FORZ=0TO1
510 IF(X+X+I>79)+(X+X+I<0)THEN530
520 IFRND(1)*10-ABS(I)>4THENSETX+X+I,48+Z
530 NEXTZ,I
540 FORI=1TO23:S=SQR(I)*(RND(1)+1):CURSORX-S/2+RND(1)*2-1,24-I
545 PRINTLEFT$("()()()()(",S);")";
550 FORZ=1TO5:POKE4514,INT(RND(1)*200)+40:USR(68):NEXTZ,I:USR(71):RETURN
```


★１月号96ページの児玉さん，おもしろいゲームならどんどん投稿して下さいね！（宮城県気仙沼市・**紺野　功**　15才）……【**編**：私からもお願いします。ベーマガの読者はみんな仲間なのです‼**影**：はやく友の会を作れ‼】

MZ-700用(Hu-BASIC)
MZ-K/C/E/1200用(Hu-BASIC, SP-5030)

追跡ゲーム



Robin

はじめに

MZシリーズにカラー対応のMZ-700という機種がでましたね。さっそく友人の1人が購入しました。そこで700を貸りてプログラムを作ってみました。

ストーリー

ここはROBIN宇宙開発研究所です。来たるべきスターウォーズにそなえて宇宙戦士を育成しています。そこではキミがりっぱな宇宙戦士になるために，ミサイル誘導のシュミレーションを操作してもらいます。シュミレーション試験をパスして，りっぱな宇宙戦士になってください。

ゲームの説明

RUN [CR] すると,すぐゲームがはじまります。[H]キーを押すとミサイル発射準備ができます。これをしないとミサイルは発射しません。[Y],[N],[G],[J]キーで的(X)に当てます。障害物に当たると減点，また的は数秒で移動します。壁に当たると砲台内でミサイルが爆発してミサイルが2基減り，減点されてしまいます。

プログラムの説明

このプログラムはMZ-700のHu-BASICで書かれています。主な変数を**第1表**に，MZ−1200（K／C）のHu-BASIC，SP−5030用に変更するときのポイントを**第2表**に示しておきます。

プログラムのフロー・チャートは**第1図**のとおりです。

《第1表》主な変数表

変数	内　　容	変数	内　　容
V	VRAMの先頭アドレス	M	面の数
HI	HI−SCORE	S$	砲台
SC	SCORE	X2	移動前のミサイルのX座標
O	的の移動時間	Y2	移動前のミサイルのY座標
SH	ミサイルの数	X1	的のX座標
X	ミサイルのX座標	Y1	的のY座標
Y	ミサイルのY座標	T	的の表示時間
H	障害物の数		
SX	ミサイルのX方向移動		
SY	ミサイルのY方向移動		

《第2表》K/C用の変更点

HU-BASIC(K/C用)		SP-5030
COLOR命令をすべて削除	変更点	COLOR命令をすべて削除PLAYをMUSICに 10行目PLAY7をTEMPO7に LOCATEをCURSORに 310行540行を POKE17828，0：GETA$：～に 480行のTIME$="00：00：00"を TI$="000000"に すべてのTIME$をTI$に 770行をGETA$：～に CALLをUSR(　　)に

SP5030で動かす場合
FORI=0 TO2：POK15596+A，0：NEXT
をダイレクトで実行してください。少しは速くなります

★子供の学習用にパピコンを使ってます。簡単な方法が子供が喜んでするので，市販のを使わず自分でプログラムを作ってやってます。(徳島県小松島市・**木村　順33才**)……**【編：**うれしいお便りですね。がんばらねば!!**】**

高得点のコツ

的が移動するとき，であい頭にミサイルを命中させるとボーナス点が得られます。

注意

少し悪いことをしているので，リストどおり入力したら，すぐテープにＳＡＶＥしておいてください。まれに的の座標とミサイルの座標が重なって的が消えてしまうことがありますが，バグではありません。

しばらくすると，また的が表示されます。障害物に的が重なると的の色が変わってしまいますが，これもバグではありません。念のため！

最後に

はじめてのゲームで，かなり苦しんで作りました。5面までいくのはかなりむずかしくなっています。ＭＺ-700を貸してくれた柴原　忠くん，アドバイスしてくれた作田佳成くん感謝!!

■**参考文献**：ベーマガ12月号ガンダムＶＳドップ隊
Ｉ/Ｏ82年9月号ＢＡＳＩＣのスピードアップ

CHECKER FLAG

編：注意のところの「少し悪いことを」というのが気になりますねDr.。

Dr.D：まぁ，Robin 君もいじわるしようとして，実行させると，プログラムがパアになる（ＮＥＷされる）ようにしておるんだが，わがベーマガ読者は，そんなことに気付くわけないな。このままほっておくのもワシの大好きないじわる，ＮＥＷしている行を教えるのもRobin君へのいじわるだ。どっちにしようかな。

編：そりゃあ本の売れ行きが減らない方向でひとつお願いしますよ。

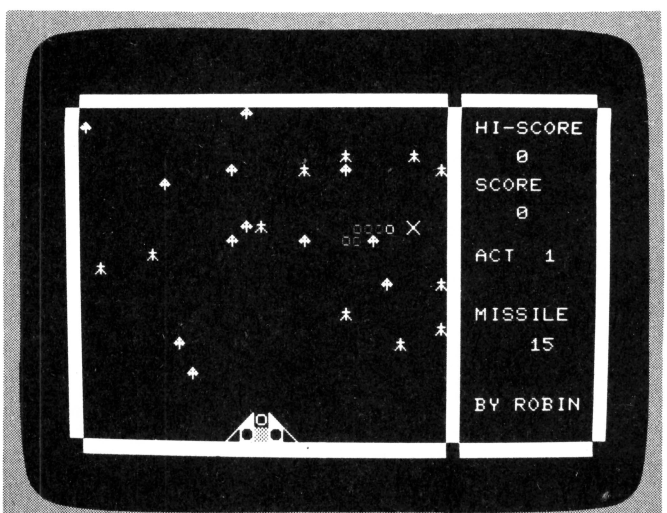
Dr.D：780行の：ＮＥＷを取ること！

影：小さないじわる，大きな親切！小さな親切，大きないじわる！世の中ってわかんねーな。

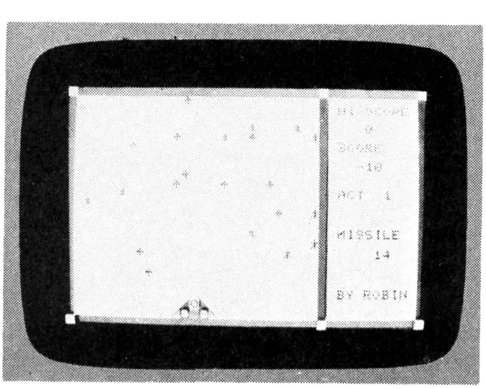
Dr.D：1200用Hu，ＳＰ－5030への改造も載せてくれたのは感心した。これからもたのむよ！



◀《写真１》ロを動かしてＸをネラウ！



▲《写真２》ヤッタヤッタ！けっこうむずかしいゾ



◀《写真３》失敗すると画面がフラッシングする

★「コンピュータでもうける法」という連載をして下さい。ＨＣの代金をとりもどすのだ。やれないとは言わないで下さい。（福岡県大牟田市・**白仁克典14才**）……【**編**：動機が不純だな！のんびりとやろう!!**影**：ウン。】

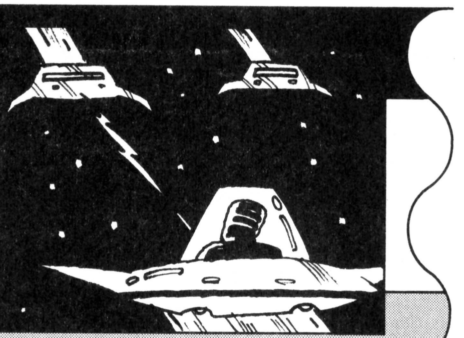
MZ-700(Hu-BASIC)用のプログラム・リスト，MZ-1200用HuやSP-5030の場合は第2表を参照に変更すること

```
10 V=53248!:HI=0:B=0:Z=1:PLAY7
20 SC=0:M=0:O=6:S$="◢ ◣▥▥▥▥▥/▥▥▥\"
30 SH=15:S1=10:X=14:Y=22:H=11
40 COLOR2,0:D=1:O=O-1:M=M+1:S1=S1+10:PRI
NT"▣"
50 IF O<=1 THEN O=6
60 FOR I=1 TO 38:POKEV+I,67:NEXT
70 FOR I=1 TO 23:POKEV+39+I*40,67:NEXT
80 FOR I=38 TO 1 STEP-1:POKEV+I+24*40,67
:NEXT
90 FOR I=23 TO 1 STEP-1:POKEV+I*40,67:NE
XT:POKEV+28,0
100 FOR I=1 TO 23:POKEV+28+I*40,67:NEXT
110 POKEV+28+24*40,0:X=14:Y=22
120 FOR I=0 TO H
130 XA=INT(RND(1)*27+1):YA=INT(RND(1)*19
+1):COLOR4
140 LOCATEXA,YA:PRINT"*"
150 XB=INT(RND(1)*27+1):YB=INT(RND(1)*19
+1):COLOR1
160 LOCATEXB,YB:PRINT"✝":NEXT:COLOR3
170 LOCATE30,2:PRINT"HI-SCORE";:COLOR4
180 LOCATE30,6:PRINT"SCORE";:COLOR6
190 LOCATE30,11:PRINT"ACT ";:COLOR5
200 LOCATE30,15:PRINT"MISSILE";:COLOR3
210 LOCATE30,21:PRINT"BY ROBIN";
220 GOSUB 710
230 IF HI<SC THEN HI=SC
240 COLOR7:LOCATE32,4:PRINTHI;:E=1
250 LOCATE32,8:PRINTSC;
260 LOCATE34,11:PRINTM;
270 LOCATE33,17:PRINTSH;" "
280 ON D GOTO 290,740
290 COLOR6:LOCATE13,22:PRINTS$
300 IF T>0 THEN GOSUB 450
310 A$=INKEY$(0)
320 ON Z GOTO 330,340
330 IF A$="H" THEN Z=2:SH=SH-1:GOSUB 520
340 GOSUB540
350 POKEV+X2+Y2*40,0:X=X+SX:Y=Y+SY
360 C=PEEK(V+X+Y*40):COLOR6
370 IF (C=212)+(C=70) THEN SC=SC-10:Z=1:
GOSUB 600:E=5
380 IF C=109 THEN SC=SC+S1+(50+M*10-T*15
):Z=1:GOSUB 600:E=5
390 IF C=67 THEN X=14:Y=22:Z=1:SH=SH-3:S
C=SC-5:GOSUB 600:E=5
400 ON Z GOTO 420,410
410 POKEV+X+Y*40,72:X2=X:Y2=Y
420 T$=RIGHT$(TIME$ 1):T=VAL(T$)
430 IF E=5 THEN GOTO 230
440 GOTO 280
450 IF S2=5 THEN GOTO 500
460 X1=INT(RND(1)*27+1):Y1=INT(RND(1)*17
+1)
470 POKEV+X1+Y1*40,109:S2=5:PLAY"‾B2"
480 IF S2=5 THEN TIME$="00:00:00"
490 T$=RIGHT$(TIME$,1):T=VAL(T$)
500 IF T>0 THEN POKEV+X1+Y1*40,0:S2=0:T=
0:GOTO 450
510 RETURN
520 IF Z=1 THEN POKEV+X+Y*40,72
530 RETURN
540 A$=INKEY$(0):IF Z=1 THEN RETURN
550 IF A$="Y" THEN SY=-1:SX=0
560 IF A$="N" THEN SY=1:SX=0
570 IF A$="G" THEN SX=-1:SY=0
580 IF A$="J" THEN SX=1:SY=0
590 RETURN
600 FOR I=0 TO 5:POKEV+X+Y*40,246
610 PLAY"B0AG"
620 POKEV+X+Y*40,249:PLAY"‾F0‾E‾D‾C":NEX
T
630 POKEV+X+Y*40,0
640 X=14:Y=22:Z=1:SX=0:SY=0
650 IF SH<=0 THEN D=2:SH=0
660 IF (SC>=800)*(M=1) THEN SH=SH+5:H=14
:GOTO 40
670 IF (SC>=1200)*(M=2) THEN SH=SH+5:H=1
8:GOTO 40
680 IF (SC>=1700)*(M=3) THEN SH=SH+5:H=2
1:GOTO 40
690 IF (SC>=2300)*(M<5) THEN GOTO 30
700 RETURN
710 W=PEEK(V+33+21*40)
720 IF W<>18 PRINT"▣":CALL B
730 RETURN
740 COLOR2:LOCATE10,12:PRINT"GAME OVER !
!";
750 FOR I=0 TO 10:PLAY"‾B1":NEXT:COLOR6
760 LOCATE6,20:PRINT"TRY AGAIN ? [Y/N]";
770 A$=INKEY$(1):IF A$="Y" THEN GOTO 20
780 IF A$="N" THEN PRINT"▣":NEW
790 GOTO 770
```


★この間長野市のあるTV局で，市内のあるマイコンルームを放送したときに，なんとベーマガでINPUTしている少年がいた。うっさすが!!(長野県東筑摩郡・**本庄利夫15才**)……【**編**：ある国営放送にも映ったとかー。】

MZ-700用(Hu-BASIC)

スペース・レーザー



金子　快之

はじめに

みなさんこんにちは，ＭＺ－700用のゲームができたので，発表します。

おなじみのゲームですが，ひまな人は，キー・インしてみてください。

ゲームの説明

このゲームは，画面上にでてきた戦闘機を，射ち落とすゲームです。

キーは，プログラムを見てもらえばわかりますが，カーソルキーは戦闘機の移動に，スペース・キーはレーザー発射に，Ⓢキーは加速（スピード・アップ）に使います。

スピードは，ゲームに関係ありませんが，時速300㎞以下になると，失速してゲーム・オーバーになりますので，注意してください。

スコアについて

戦闘機は，衛星のような形が＋100点，飛行機の形が＋200点。またそのときに，＋100ユニット追加。ミス・ショットは，－100ユニット，敵のＵＦＯミサイルにぶつかると，－50点。さらにダメージ数もマイナスされます。

プログラムの説明

プログラム・マップと変数表を，載せておきます。

入力方法

ＲＥＮＵＭしてあるので，ＡＵＴＯをかけると楽でしょう。610行の，ＵＦＯマークのキャラクタ・コード

《第１表》プログラム・マップ

10～40	初期設定
50～140	キー・スキャン
150～160	敵戦闘機を描く
170	敵戦闘機を動かすか？
180	わくからでたか？
190～200	ＵＦＯミサイル作るか？
210～280	レーザー・ビームを書く
290	敵に当たったか？
300～350	敵に当たった時の処理
360～420	敵がはみでた時の処理
430～440	敵の位置決定
450～460	敵を乱数で動かす
470～520	画面処理
530～610	ＵＦＯミサイルを書く
620～	星・ワクを書く
660～770	ゲーム・オーバー
780	データー
790～	ゲームの説明

《第２表》変　数　表

X，Y	敵戦闘機のX，Y
MX，MY	ＵＦＯミサイルのX，Y
A＄	敵戦闘機の形
W＄	敵がさけぶ言葉
EN	エネルギー
SP	スピード
K＄	キー・スキャンの結果
S＄	音楽データー
X，XZ Z，Y	敵を消すためのX，Y
KK1	今の敵のスコア
SC	今の敵の形
HS	スコア
HN＄	ハイ・スコア
KS＄	ハイ・スコア保持者
A	時間調節
DA	敵を移動させる量
MS	ダメージ
MR	ミサイルの進む方向 フラグ

★１月号のP.85を読んで編さんに言いたい。「ぼくも買ってるぞ!!」。すてきな編さんへ（オエッ）。（千葉県我孫子市・須藤　勲11才）……【編：このオエッは余計ですよ。でも，カンシャ！カンシャ!!影：機関車!!】

は96，ＡＳＣＩＩコードは199です。

入力方法がわからないときは，他の記事を参考にしましょう。

このプログラムは，ＵＦＯミサイルが止まったり，消えなかったりするＢＵＧがありますが，再び動き出したりするので，楽しいと思い，そのままにしました。もちろん，ゲームの進行にさしつかえありません。

改造

速度が速くて難しいという場合は，170行の0.2を減らすか，60行の0.5を減らしましょう。

移植は，ＭＺ系は無理でしょうが，ＰＣ系などは簡単だと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：オーソドックスといえばオーソドックス，よくあるゲームといえばよくあるやつだ。

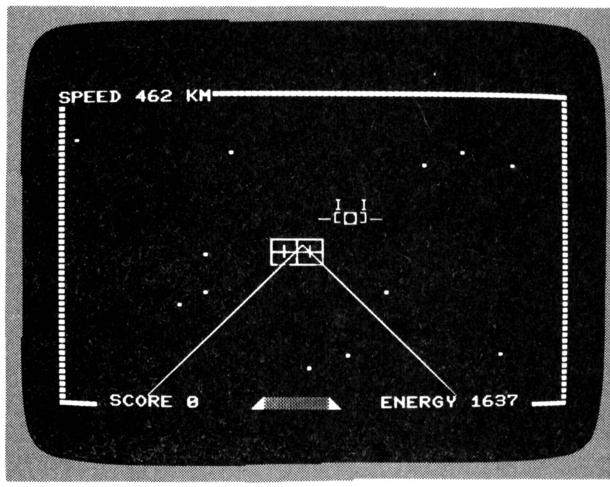
編：スピード感はありますね。

Dr.D：相手をやっつけたときにでてくるメッセージが，ともすれば単調になりがちなゲームをひきたててくれている。そんなところがこのプログラムで参考になるところかな。ＭＺ系ではキャラの工夫でけっこうすごいこともできる。月刊マイコンでも紹介されたカーレース・ゲームなどは参考になると思うよ。

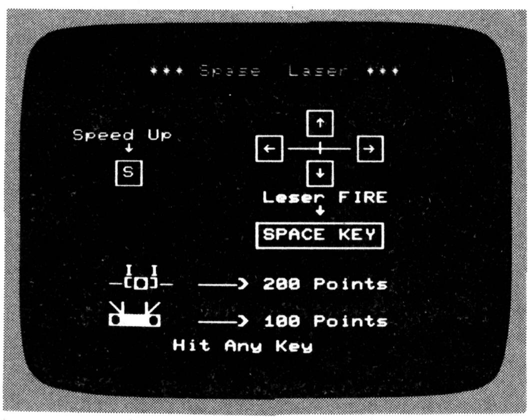
編：よし，私も読んでみよう。

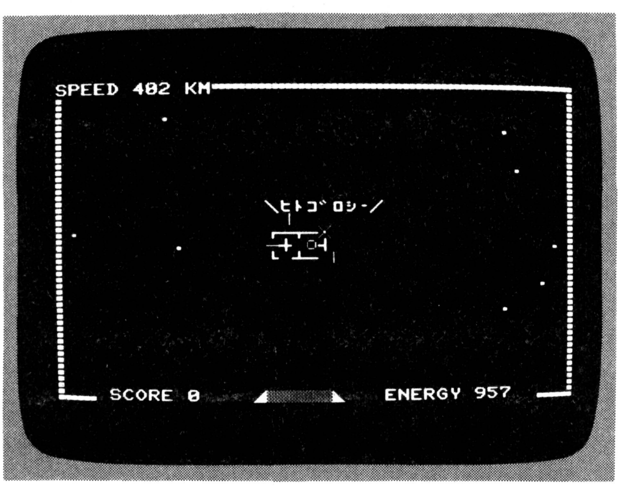
影：私はとうの昔にやってみました。どうだ，マイッタカー‼

▶《写真２》ビーム発射‼ちと早すぎタ



▼《写真１》キー操作の説明







▲《写真４》ゲーム・エンド

◀《写真３》ヤッタゾ‼

★去年の暮れにＪＲ－200を買ったけどベーマガにプログラムが１本しかない。２本にして‼それとDr.Dとパソコン博士はどっちがエライの？（大阪府豊中市・**野田育哉13才**）……【Dr.D：元祖‼ドクターＤはワシじゃ‼】

```
1 REM     SPASE LASER
2 REM    1983年 1月 4日
3 REM   BY YASUYUKI.K
10 A$(0)="Ｖ ＶⓅⓅⓅⓅⓅ■▦■":A$(1)=" I I ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ-[■]-":GOTO790
20 FORI=1TO5:READW$(I):NEXT
30 CLS:EN=2000:TEMPO7:SP=500:S$="+#C0+F"
40 GOSUB620:GOSUB470:GOSUB430:GOTO360
50 K$=INKEY$(0)
60 IFK$<>""THENEN=EN-5:IFRND(1)<.5+KS THEN150
70 EN=EN-1:SP=SP-1:IF(EN<1) OR(SP<300)GOTO660
80 GOSUB470
90 IFK$="Ⓟ"THENＺY=Y:Y=Y+1
100 IFK$="Ⓟ"THENＺY=Y:Y=Y-1
110 IFK$="Ⓟ"THENＺX=X:X=X-1:MX=MX+1
120 IFK$="Ⓟ"THENＺX=X:X=X+1:MX=MX-1
130 IFK$="S"THENSP=SP+5:MUSIC"-C3"
140 IFK$=" " GOTO210
150 CURSORX,Y:PRINTA$(K):MUSICS$
160 FORI=-1TO2:CURSORＺX-1,ＺY+I:PRINTSPC(7):NEXT
170 IF(Y<14) AND(Y>9) AND(X<20) AND(X>15) AND(RND(1)<.2) GOTO450
180 IF(X>33) OR(X<3) OR(Y<4) OR(Y>21) GOSUB360
190 IF(RND(1)<.03) AND(MR=0) THENMX=X:MY=Y+1:MR=1:GOTO530
200 IFMR=1 GOTO530ELSE50
210 '------ LASER FIRE ---------------
220 EN=EN-100:MUSIC"+CF":COLOR3
230 FORQ=1TO12
240 CURSOR6+Q,24-Q:PRINT"／"
250 CURSOR31-Q,24-Q:PRINT"＼":NEXT
260 FORQ=1TO12
270 CURSOR6+Q,24-Q:PRINT" "
280 CURSOR31-Q,24-Q:PRINT" ":NEXT
290 IF(X<>17) OR (Y<>11):COLOR7:GOTO150
300 CURSOR16,9:PRINT"＼";W$(INT(RND(1)*5)+1);"／":COLOR2:FORFL=1TOK1/10
310 CURSORRND(1)*6+15,RND(1)*4+10:PRINTCHR$(RND(1)*30+220):MUSIC"-F0F0"
320 NEXTFL:EN=EN+100:COLOR7:PRINT"Ⓟ":SC=SC+K1:GOSUB620:GOSUB490:GOSUB430
330 IF(SC>750) AND(SC<900)THENKS=.2:S$="+D0#F"
340 IF(SC<1800) AND(SC>1650)THENKS=.3:S$="+#D0G"
350 COLOR7
360 '----- UFO ノ X,Y シュウセイ -----------
370 IFINT(RND(1)*2)=1K1=200:K=1ELSEK1=100:K=0
380 IF(X>33) X=X-1
390 IF(X<3) X=X+1
400 IFY<3Y=Y+1

410 IFY>21Y=Y-1
420 GOTO50
430 '----- UFO ノ イチ セッテイ -------------
440 X=INT(RND(1)*30)+4:Y=INT(RND(1)*18)+4:ＺX=X:ＺY=Y:RETURN
450 '----- UFOイドウ --------------------
460 ＺX=X:ＺY=Y:A=INT(RND(1)*3)-1:X=X+A:Y=Y+A:GOTO170
470 '-----  カﾞメン ---------------------
480 PRINT"ⓅSPEED";SP;"KM":COLOR6
490 CURSOR16,11:PRINT"┌─┬─┐ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ├┼┼┤ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ└─┴─┘":COLOR7
500 CURSOR3,24:PRINT" SCORE";SC;TAB(25);"ENERGY";EN;
510 COLOR4:CURSOR15,24:PRINT"◢▦▦▦▦▦◣";:COLOR7
520 RETURN
530 '----- テキ ノ ミサイル ---------------
540 IFMX>36 MX=MX-1
550 IFMX<3 MX=MX+1
560 CURSORMX-2,MY:PRINT"      "
570 IF(MY=23) AND(MX>15) AND(MX<21)SC=SC-50:DA=DA+5:EN=EN-100:MR=0:MUSIC"-C6C":GOTO50
580 IFMY=23THENMR=0:GOTO50
590 MUSIC"-C2":MS=INT(RND(1)*3):IFMS=0 MX=MX-1
600 IFMS=2 MX=MX+1
610 COLOR2:MY=MY+1:CURSORMX,MY:PRINT"♠";:COLOR7:GOTO50
620 '----- ホシ,ワク ヲ カク ---------------
630 FORFI=1TO20:POKE&HD000+INT(RND(1)*900),46:NEXT
640 FORKX=0TO79:PSET(KX,0):PSET(KX,49):NEXT
650 FORKY=0TO49:PSET(0,KY):PSET(79,KY):NEXT :RETURN
660 PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅG A M E  O V E R
670 IFSC>0 SC=SC*(1-(DA/100))
680 IF HS<SC GOTO760
690 PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅDAMEGE ";DA;"%"
700 PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅY●OUR ☺SCORE=";SC:PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅHIGH-SCORE=";HS
710 PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅT●RY ☺A●GAIN (☺Y/N)
720 I=I+1:IFI>1000THEN790
730 A$=INKEY$:IFA$="Y"RESTORE:GOTO30
740 IFA$="N"THENEND
750 GOTO720
760 PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅY●OUR ☺HI-SCORE !!! ":INPUT"ⓅⓅⓅⓅP●LEASE ☺I●NPUT ☺Y●OUR ☺NAME";HN$
770 PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅHI-SCORE NAME:";HN$:HS=SC:GOTO690
780 DATA タスケテ クレー,クワー,ギャー,マツダﾞノアホー,ヒトゴﾞロシー
790 COLOR1:PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅ*** S●PASE ☺L●ASER ***☺"
800 COLOR3:PRINT"ⓅⓅ";TAB(20)"┌─┐":PRINTTAB(20);"│↑│"
810 PRINT"ⓅⓅS●PEED ☺U●P";TAB(16);"┌─┐ └─┐ ┌─┐☺"
820 PRINT"ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ↓";TAB(16);"│←├──┼──┤→│☺"
830 PRINTTAB(5);"┌─┐";TAB(16);"└─┘ ┌─┐ └─┘"
840 PRINTTAB(5);"│S│";TAB(20);"│↓│"

850 PRINTTAB(5);"└─┘";TAB(20);"└─┘":COLOR7
860 PRINTTAB(17);"L●ESER ☺FIRE ":PRINTTAB(21);"↓"
870 PRINTTAB(16);"┌──────────┐":PRINTTAB(16);"│SPACE KEY│"
880 PRINTTAB(16);"└──────────┘Ⓟ":FORI=1TO0STEP-1
890 P=1+I:PRINTTAB(5);A$(I);TAB(12);"──>";P*100;"P●OINTS☺"
900 PRINT:NEXT:PRINTTAB(10);"H●IT ☺A●NY ☺K●EY☺"
910 H$=INKEY$:IFH$<>""THEN20ELSERESTORE:GOTO910
```


★１月号P.70の人の意見に答えます。「瀬戸内海殺人海流」を１時間30分で入れました。(東京都北区・**大森圭介**
?才)……【**編**：プログラムのインプット時間の報告ですね。アンケートハガキの項目になりましたよ！】

MZ-80B/2000用(G-RAM1)

SUPER SCORPION



橋本　知弘

はじめに

あなたたち3人は，全世界に指名手配中のサソリをつかまえて，懸賞金を得るために，サハラ砂漠に向かったのであった。

遊びかた

テン・キーの，2468で，上下左右に人間が動きます。5で“サソリ殺しのモト”がでます。サソリ殺しのモトは，画面上に最高10個しかでません。人間が，サソリ殺しのモトの上を歩くと，サソリ殺しのモトは消えます。

人間は，サソリにつかまったり，サソリのだす毒液に当たると，頭から溶けて，死んでしまいます。毒液は，人間とサソリのX，Y座標のいずれかが合うと発射されますが，画面上に毒液があるときは，座標が重なっても発射されません。なお，毒液は人間の2倍の速さでとんできます。

書き忘れましたが，ＴＩＭＥが0になっても，人間は死んでしまいます。しかし，サソリがサソリ殺しのモトをふむと，ＴＩＭＥが10プラスされ，得点が10～100点はいります。人間は，はしからはしにワープすることができます。500点を越えると，人間が1人ふえます。

《第1表》変　数　表

SC	SCORE
MA	人間の数
KA	サソリ殺しのモトの残り数
SU	サソリ移動のフラグ
TI	TIME
NE	TIMEのフラグ
TH	得点
OR	得点のフラグ
A	GET
X，Y	人間の現在位置
M，N	サソリの現在位置
L，D	毒液の現在位置

プログラムの説明

はじめ，このゲームはＤＩＭによる仮想画面でやろうとしたのですが，やめました。だから，岩はＣＨＡＲＡＣＴＥＲ＄でみています（ＬＩＳＴ参照)。

プログラムの改造

530行の「ＮＥ<>１」の，1を大きくするほど，ＴＩＭＥの減りかたが遅くなります。810行の「ＴＩ＝ＴＩ＋10」の，10を大きくするほど，サソリをやっつけたときの，ＴＩＭＥのプラス点が高くなります。

おわりに

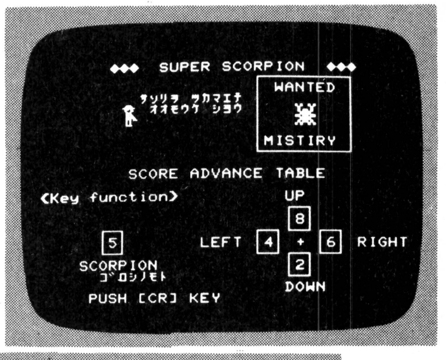
サソリのパターンは，スネーク・ワールドというＧＡＭＥから，そのまま引用させてもらいました。

参考「マイコンゲームの本」2　工学社

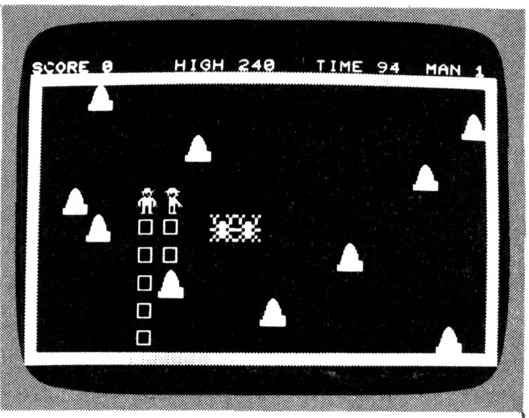
CHECKER FLAG

編：Dr.，このモヤモヤとしたものはなに？
Dr.D：サソリだろ。タイトルに，そう書いてあったぞ。
編：やっぱり。ひょっとして，カニじゃないかなと思ったりしてー。
Dr.D：カニもサソリも，人類みな兄弟じゃ!!
影：そんなのどうでもいいよ。
Dr.D：そうはいかん。G－RAMを使ったゲームでは，いかにキャラクタを定義するかで，だいぶゲームのイメージが変わってしまうのだ。最近のゲームを見たまえ，どれもこれもハデなものばかりだろうが――。

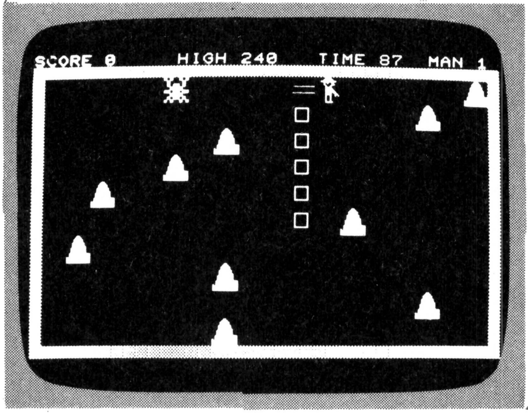
★この間ＭＺ－1200を買ったらすぐにＭＺ－700がでて，そしてＭＺ－1200が安売りされてダブルショック（東京都葛飾区・高澤秀誠23才）……【編：運が悪かったですね。でもよくあることですよ！ガッカリしないで！】



▶《写真1》ゲームの説明です。



▲《写真2》サソリ殺しのモトは10個まで



▼《写真3》アッ、後からとはひきょうな!!



◀《写真4》オワッテシマッタ

SUPER SCORPIONのプログラム・リスト

```
10 REM ━━━━━  SUPER SCORPION   ━━━━━
20 CONSOLE C40,N,S0,24: GRAPH I1,O1,C: TEMPO 7: HI=0
30 POKE$ 1140,175: POKE$ 1141,195: POKE$ 1142,1: POKE$ 1143,9: GOTO 1020
40 REM ━━━━━     MAN MOVE     ━━━━━
50 XX=0: YY=0: USR($1140): GET A
60 IF A=2 THEN HO=1: YY= 16: MA$=MD$: GOTO 230
70 IF A=4 THEN HO=2: XX=-16: MA$=ML$: GOTO 230
80 IF A=6 THEN HO=3: XX= 16: MA$=MR$: GOTO 230
90 IF A=8 THEN HO=4: YY=-16: MA$=MU$: GOTO 230
100 IF A=5 GOTO 120
110 GOTO 370
120 TT=0: HH=0: T=0: H=0: KS=1: IF KA=0 GOTO 370
130 IF HO=1 THEN H=Y/8: T=X/8: HH= 2: GOTO 170
140 IF HO=2 THEN T=X/8: H=Y/8: TT=-2: GOTO 170
150 IF HO=3 THEN T=X/8: H=Y/8: TT= 2: GOTO 170
160 H=Y/8: T=X/8: HH=-2
170 IF CHARACTER$(T+TT,H+HH+1)<>" " GOTO 370
180 T=T+TT: H=H+HH: CURSOR T,H: PRINT SH$: KA=KA-1
190 IF CHARACTER$(M/8,N/8)="┌" GOSUB 780: GOTO 370
200 IF KA=0 GOTO 370
210 KS=KS+1: IF KS=6 GOTO 370
220 GOTO 170
230 C1$=CHARACTER$((X+XX)/8,(Y+YY)/8+1): IF C1$=" " GOTO 310
240 IF C1$="└" THEN CURSOR (X+XX)/8,(Y+YY)/8: PRINT LD$: KA=KA+1: GOTO 310
250 IF C1$="." GOTO 370
260 ON HO GOTO 270,280,290,300
270 YY=-144: GOTO 230
280 XX= 272: GOTO 230
290 XX=-272: GOTO 230
300 YY= 144: GOTO 230
310 POSITION X,Y: PATTERN -16,CL$
```

★会員2人のクラブ「ブルーベリーMZ」に入ってます。でもマイコンがないので小田急デパートでがんばってるのだ!(東京都新宿区・**あちゃお&広木13才**)……**【影:家でやるより外の方がいろんな情報が得られるゾ!】**

```
320 X=X+XX: Y=Y+YY: POSITION X,Y: PATTERN -16,MA$
330 IF MI=1 GOSUB 620: GOTO 350
340 IF (X=M) + (Y=N) GOSUB 570
350 IF GO=1 THEN GO=0: GOTO 1530
360 REM ────     SCORPIN MOVE     ────
370 MM=0: NN=0: IF SU=0 THEN MU=INT(RND(1)*4)+1: SU=INT(RND(1)*3)+1
380 IF MU=1 THEN NN= 16: GOTO 420
390 IF MU=2 THEN MM=-16: GOTO 420
400 IF MU=3 THEN MM= 16: GOTO 420
410 NN=-16
420 IF (M+MM=0) + (M+MM=304) + (N+NN=0) + (N+NN=176) THEN  SU=0: GOTO 510
430 POSITION M,N: PATTERN -16,CL$
440 M=M+MM: N=N+NN: POSITION M,N: PATTERN -16,SA$: SU=SU-1
450 C2$=CHARACTER$(M/8,N/8+1): IF C2$="." GOSUB 710
460 IF C2$="└" GOSUB 780
470 IF MI=1 GOSUB 630: GOTO 490
480 IF (X=M) + (Y=N) GOSUB 570
490 IF GO=1 THEN GO=0: GOTO 1530
500 REM ────        TIME        ────
510 TH=TH+OR: IF TH=100 THEN OR=-10: GOTO 530
520 IF TH=10 THEN OR= 10
530 IF NE<>1 THEN NE=NE+1: GOTO 50
540 NE=0: TI=TI-1: CURSOR 28,0: PRINT TI;" ":IF TI=0 GOTO 1530
550 GOTO 50
560 REM ────     MISSILE SUB     ────
570 LL=0: DD=0: IF Y>N THEN DD= 16: MI$=MT$: GOTO 610
580 IF X<M THEN LL=-16: MI$=MY$: GOTO 610
590 IF X>M THEN LL= 16: MI$=MY$: GOTO 610
600 DD=-16: MI$=MT$
610 L=M: D=N: GOTO 650
620 IF (X=L) * (Y=D) THEN GO=1: RETURN
630 IF (X=M) * (Y=N) THEN GO=1: RETURN
640 POSITION L,D: PATTERN -16,CL$
650 IF CHARACTER$((L+LL)/8,(D+DD)/8)="┌" GOTO 670
660 IF CHARACTER$((L+LL)/8,(D+DD)/8+1)<>" " THEN MI=0: RETURN
670 L=L+LL: D=D+DD
680 IF (X=L) * (Y=D) THEN GO=1: RETURN
690 POSITION L,D: PATTERN -16,MI$: MI=1: RETURN
700 REM ────       IWA SUB       ────
710 CURSOR M/8,N/8+1: PRINT " "
720 IW=INT(RND(1)*18)+1: IW=IW*16
730 IF ((IW=L) * (N=D)) + ((IW=X) * (N=Y)) + (IW=M) GOTO 720
740 IF CHARACTER$(IW/8,N/8)="┌" GOTO 720
750 POSITION IW,N: PATTERN -16,IW$
760 CURSOR IW/8,N/8+1: PRINT ".": MUSIC "EOFO": RETURN
770 REM ────     SCORPION SUB     ────
780 CURSOR M/8,N/8: PRINT LD$: KA=KA+1
790 SC=SC+TH: CURSOR 6,0: PRINT SC: IF YU=1 GOTO 810
800 IF SC>=500 THEN MA=MA+1: MUSIC "DOE3": CURSOR 36,0: PRINT MA: YU=1
810 TI=TI+10: IF TI>100 THEN TI=100
820 CURSOR 28,0: PRINT TI
830 POSITION M,N: PATTERN -16,CL$
840 M=INT(RND(1)*18)+1: M=M*16: N=INT(RND(1)*10)+1: N=N*16
850 IF (X=M) + (Y=N) GOTO 840
860 IF CHARACTER$(M/8,N/8+1)<>" " GOTO 840
870 POSITION M,N: PATTERN -16,SA$: MUSIC "-DOFO": RETURN
880 REM ────      GAME OVER      ────
890 FOR I=1 TO 5: CONSOLE R: MUSIC "CODOEOFOGOAOBO+CO"
900 CONSOLE N: MUSIC "+COBOAOGOFOEODOCO": NEXT I: MUSIC "EOEOFOFOEOEO"
910 FOR I=2 TO 21: CURSOR 2,I: PRINT SPACE$(36): NEXT I: GRAPH C
920 USR($F14): USR($F14): IF HI<SC THEN HI=SC: CURSOR 17,0: PRINT SC
930 CURSOR 8,5: PRINT "ｱﾅﾀﾊ ｹﾝｼｮｳ ｷﾝ"
940 CURSOR 8,7: PRINT SC;" ﾏﾝｴﾝ ｶｾｷﾞ ﾏｼﾀ"
950 CURSOR 5,9: PRINT "ｼｶｼ ｱﾅﾀﾀﾁ ｾﾞﾝｲﾝ ｼﾝﾃﾞ ｼﾏｯﾀﾉﾃﾞ"
960 CURSOR 5,11: PRINT "ｺﾉ ｵｶﾈﾊ ｷﾌ ｻｾﾃ ﾓﾗｲﾏｽ"
970 CURSOR 10,15: PRINT "TRY AGAIN ? [Y/N]"
980 GET A$: IF A$="Y" GOTO 1140
990 IF A$="N" THEN PRINT CHR$(6): END
1000 GOTO 980
1010 REM ────     GRAPH DATA     ────
1020 MU$=CHR$(3)+CHR$(19)+CHR$(15)+CHR$(7)+CHR$(7)+CHR$(2)+CHR$(15)+CHR$(31)+"7
77V"+STRING$(CHR$(6),3)+CHR$(14)+"ﾀﾈ[illegible]j```p"
```

★ついに成績1番の座から落ちてしまった。家の人はマイコンのせいだと言うけれど，ＦＰ－1100を持ってる理科の先生いわく「マイコンはええな～」だと。(兵庫県朝来郡・**伊藤政博14才**)……**【編**：なんか変な気分。**】**

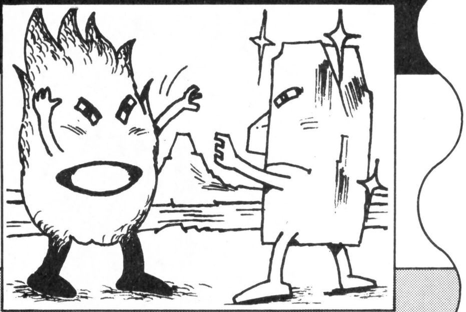
MZ-80B/2000

```
 1030 MD$=CHR$(3)+CHR$(19)+CHR$(15)+CHR$(5)+CHR$(4)+CHR$(2)+CHR$(15)+CHR$(31)+"7
77V"+STRING$(CHR$(6),3)+CHR$(14)+"ﾀﾈ▓ ▓ﾖ▓▓▓▓j```p"
 1040 ML$=CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(31)+CHR$(4)+CHR$(12)+CHR$(2)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$
(15)+CHR$(27)+"3R"+STRING$(CHR$(2),3)+CHR$(7)+"ﾀ▓▓▓ ﾖﾀﾀﾀﾀﾀﾖﾖﾖﾖﾀ"
 1050 MR$=CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(31)+CHR$(5)+CHR$(4)+CHR$(2)+STRING$(CHR$(3),5)+ST
RING$(CHR$(2),4)+CHR$(3)+"ﾀ▓▓ 0ﾖﾀ▓▓ﾘﾌJﾖﾖﾖ▓"
 1060 SA$="ﾌﾌ0033"+CHR$(15)+CHR$(15)+"▓▓"+CHR$(15)+CHR$(15)+"337733"+CHR$(12)+CH
R$(12)+"ﾌﾌ▓▓ﾏﾏ▓▓7733"
 1070 IW$=CHR$(1)+CHR$(3)+CHR$(7)+CHR$(7)+STRING$(CHR$(15),3)+STRING$(CHR$(31),3
)+"??ｿππππ||ﾀ▓▓▓▓▓▓▓ππππππ"
 1080 MT$=STRING$(CHR$(6),16)+STRING$(CHR$(192),16)
 1090 MY$=STRING$(CHR$(0),5)+"ππ"+CHR$(0)+CHR$(0)+"ππ"+STRING$(CHR$(0),5)+STRING
$(CHR$(0),5)+"ππ"+CHR$(0)+CHR$(0)+"ππ"+STRING$(CHR$(0),5)
 1100 CL$=STRING$(CHR$(0),32)
 1110 SH$="┌┐"+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+"└┘"
 1120 LD$="  "+CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+"  "
 1130 REM ───      HENSU        ───
 1140 SC=0: MA=3: KA=10: SU=0: TI=100: TH=10: OR=10: NE=0
 1150 REM ───      TITOLE       ───
 1160 PRINT CHR$(6): USR($F14): USR($F14)
 1170 CURSOR 0,1: PRINT "        ♦♦♦  SUPER SCORPION  ♦♦♦       "
 1180 PRINT             "                     ┌─────────┐       "
 1190 PRINT             "                     │ WANTED  │       "
 1200 PRINT             "           ｻｿﾘｦ ﾂｶﾏｴﾃ │         │       "
 1210 PRINT             "            ｵｵﾓｳｹ ｼｮｳ │         │       "
 1220 PRINT             "                     │         │       "
 1230 PRINT             "                     │         │       "
 1240 PRINT             "                     │         │       "
 1250 PRINT             "                     │MISTIRY  │       "
 1260 PRINT: PRINT      "                     └─────────┘       "
                        "        SCORE ADVANCE TABLE            "
 1270 PRINT: PRINT      "<Key function>         UP              "
 1280 PRINT             "                                       "
 1290 PRINT             "                       ┌─┐             "
 1300 PRINT             "                       │8│             "
 1310 PRINT             "      ┌─┐              └─┘             "
 1320 PRINT             "      │5│      LEFT ┌─┐  +  ┌─┐ RIGHT  "
                        "      └─┘           │4│     │6│        "
 1330 PRINT             "    SCORPION        └─┘ ┌─┐ └─┘        "
 1340 PRINT             "     ｺﾞﾛｼﾉﾓﾄ            │2│            "
 1350 PRINT             "                        └─┘            "
                        "                       DOWN            "
 1360 POSITION 64,40: PATTERN -16,MR$: POSITION 200,40: PATTERN -16,SA$
 1370 CURSOR 5,22: PRINT "PUSH [CR] KEY ";CHR$(13)
 1380 GETA$: IF A$=CHR$(13) GOTO 1430
 1390 FOR I=0 TO 50: NEXT I
 1400 CURSOR 5,22: PRINT "PUSH [CR] KEY  ": IF A$=CHR$(13) GOTO 1430
 1410 FOR I=0 TO 50: NEXT I: GOTO 1370
 1420 REM ───    SHOKI GAMEN     ───
 1430 GRAPH C: PRINT CHR$(6)
 1440 CURSOR 1,0: PRINT "SCORE 0     HIGH       TIME 100 MAN 3 "
 1450 CURSOR 17,0: PRINT HI
 1460 CURSOR 1,1: PRINT STRING$(CHR$(31),38)
 1470 FOR I=2 TO 21: CURSOR 1,I: PRINT CHR$(31);SPACE$(36);CHR$(31): NEXT I
 1480 CURSOR 1,22: PRINT STRING$(CHR$(31),38)
 1490 FOR I=2 TO 20 STEP 2
 1500 IW=INT(RND(1)*18)+1: IW=IW*16
 1510 POSITION IW,I*8: PATTERN -16,IW$: CURSOR IW/8,I+1: PRINT ".": NEXT I
 1520 GOSUB 840: GOTO 1580
 1530 POSITION M,N: PATTERN -16,SA$: POSITION X,Y: PATTERN -16,MA$
 1540 BX=X: BY=Y: FOR I=0 TO 15: BLINE BX,BY+I,BX+15,BY+I: MUSIC "EORR": NEXT I
 1550 POSITION L,D: PATTERN -16,CL$: POSITION M,N: PATTERN -16,SA$: MUSIC "R5"
 1560 L=0: D=0: MI=0: MA=MA-1: CURSOR 36,0: PRINT MA: IF MA=0 GOTO 890
 1570 TI=100: CURSOR 28,0: PRINT TI
 1580 X=INT(RND(1)*18)+1: X=X*16: Y=INT(RND(1)*10)+1: Y=Y*16
 1590 IF (X=M) + (Y=N) GOTO 1580
 1600 IF CHARACTER$(X/8,Y/8+1)<>" " GOTO 1580
 1610 MA$=MD$: HO=1: FOR I=1 TO 6: POSITION X,Y: PATTERN -16,CL$
 1620 POSITION X,Y: PATTERN -16,MA$: MUSIC "COEO": NEXT I: GOTO 50
 1630 REM ┌──────────────────────────┐
 1640 REM │ GRAPCG ORIGINAL No.3      │
 1650 REM │                1982.9.15  │
 1660 REM └──────────────────────────┘
```

★TP−1000（別名ぴゅう太）を買って3日，いずれプログラムを送ります。影サン愛してるよ〜。（愛媛県新居浜市・**西山繁樹14才**）……**【影：ありがとう！でも正直言って，愛してるという表現はキモチワルーイ!!】**

MZ-80B/2000用

アイス・マン



池田　健一

ストーリー

ある日，アイスマンが北極から南極の友達の所へ遊びにいき，その帰りに赤道を通ったら，いきなり炎男が出現し，アイスマンに「へんどの子か。おまえは～」と言って，おしりペンペンしました。

怒ったアイスマンは，この屈辱をはらすため，炎男に戦いをいどんだが，バカにされて炎男の門兵の，24のタイマツと戦うことになりました。

ゲームの内容

タイマツは，上からとつぜん現われ，攻撃してきます。キー操作は，[7]で左，[9]で右，[SPACE]でビーム発射です。

アイスマンは，赤道で戦っているので，どうしても暑さにガマンできず，体がじわじわと溶けていきます。ガマンドが0になる前に，両端のひえひえ機にアイスマンを当ててやり，ガマンドを50にしてやってください。ガマンドが0になると，アイスマンは死んでしまいます。

また，敵のタイマツがひえひえ機に当たると，ひえひえ機は壊れ，アイスマンを冷やせなくなるので，ひえひえ機も守ってください。それでもやられると，ひえひえ機のあったところは，放射能帯になってしまいます（横線で表示）。放射能に当たると，アイスマンは死んでしまいますよ。

タイマツを24本やっつけると，炎男と1対1で戦います。下がアイスマンの船で，上が炎男の船，まん中に浮いてるのは，障害物です。船の動かしかた，攻撃のしかたは，アイスマンのときと同じです。炎男の船を壊すと，ボーナスが表示されて難しくなり，最初の画面にもどります。

書き忘れましたが，タイマツは@で表示され，タイマツが端まで移動すると，反対側の壁から現われる場合と，はね返る場合があります。

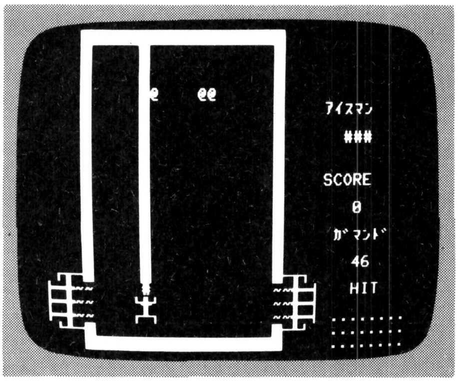
最後に

なんの関係もありませんが，だれか僕と文通しませんか（できれば女の子と）。返事は必ず書きます。またこれを機会に，文通コーナーを作ったらいいと思うのですが……。僕の住所は，プログラムの最後に，REMとして載せてあります。

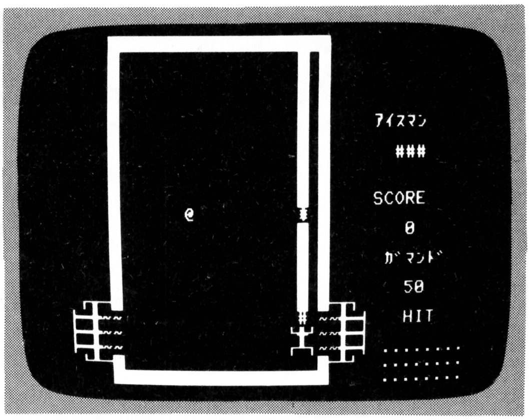
CHECKER FLAG

編：毎度のことではありますが…。
Dr.D：GOTO文が多すぎる！
編：なかなか，イキがあいましたね。
Dr.D：しかし，みんなGOTO文がよっぽど好きななんだな。あっちいけ，こっちいけで，頭が混乱しないのかね…。
影：混乱しているのは，ア・ナ・タ！じゃ～ございませんか？
編：アナタって誰のこと？
Dr.D：たぶん，影君は自分のことを言っているんだろ!!それと――。
影：FOR-NEXTループからのとび出しは，できるだけ避ける！（陰にかくれて大声で）
編：アレッ！いまのは，誰だろう？
Dr.D：編集長だろう。（**影**：ガクッ！）
影：チェッ，そのぐらい知ってるのに。
編，Dr.D：サスガ！人間テープレコーダ!!

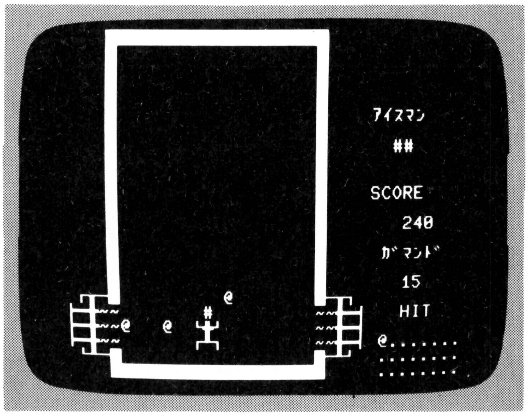
★1月号の付録は，田舎に住んでる者へのイヤミですか？もっと全国的に利用できる企画をお願いします。（秋田県平鹿郡・**三浦昌也15才**）……【**編**：全国的にウケルために，各地のマイコン店紹介の特集を始めました。】



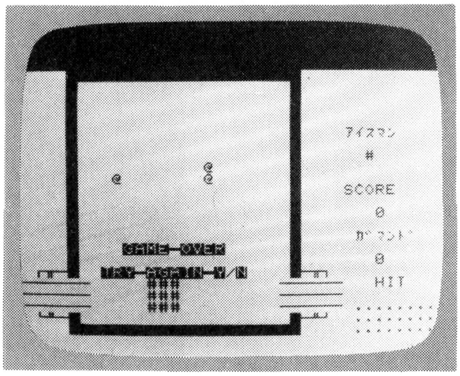
▶《写真1》ソレッ、タイマツの攻撃がはじまったゾ!!



▲《写真2》ATTACK!! 一匹やっつけたところ



▼《写真3》ワッワッワ、ひえひえ機が危ない



◀《写真4》オシマイ!

アイス・マンのプログラム・リスト

```
 10 PRINTCHR$(6):FORA=2TO22STEP2:FORB=0TO30STEP10:CURSORB,A:PRINT"アイスマンゲーム":NEX
TB,A:FORA=0TO4:CONSOLER:TEMPO7:MUSIC"+A":CONSOLEN:TEMPO7:MUSIC"-A":NEXT
 20 PRINTCHR$(6):CURSOR14,8:PRINT"7← アイスマン →9":CURSOR11,12:PRINT"ATTACK~~~SPACE
KEY":CURSOR14,20:PRINT"push any key"
 30 GETA$:IFA$=""THEN30
 100 CLR:B=3:H=.5:DIM X(3),Y(3),C(3):POKE$952,0:DEF KEY(7)=POKE$952,166↓
 101 R$="├──╫~~":S$=CHR$(1)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4)+CHR$(4):P$=CHR$(4):T$=R$+P$+S
$:Q$=S$+R$+S$+P$+T$+T$+CHR$(3)
 102 O$="┌╥─"+Q$+"└╨─"
 103 R$="~~╫──┤":T$=R$+P$+S$:O1$="─╥┐"+S$+R$+S$+P$+T$+T$+CHR$(3)+"─╨┘"
 105 PRINT CHR$(6):IF K=35 THEN K=30:K1=12:H=2.5
 110 A3=22:A4=1:GOSUB120:A3=1:A4=20:GOSUB120:GOTO130
 120 FOR A=0 TO 22 STEPA3:FORA1=5 TO25 STEPA4:CURSORA1,A:PRINT CHR$(30):NEXTA1,A
:RETURN
 130 XX=13:X(1)=8:X(2)=13:X(3)=22:Y(1)=2:Y(2)=2:Y(3)=2:B2=50:B3=1:B4=1:C(1)=1:C(
2)=1:C(3)=-1:IF R=1 THEN 160
 140 CURSOR2,17:PRINT O$:CURSOR26,17:PRINTO1$
 160 CURSOR30,5:PRINT"アイスマン":CURSOR30,10:PRINT"SCORE":CURSOR32,12:PRINTB1
 170 FOR A=1 TO B:CURSOR31+A,7:PRINT"#":NEXT:IF R=1 THEN R=0:GOTO1030
 180 CURSOR31,14:PRINT"ガマンド":CURSOR32,16:PRINT"50"
 190 FOR A=31 TO 38:FORA1=20TO22:CURSORA,A1:PRINT".":NEXTA1,A:CURSOR33,18:PRINT"
HIT":D=0:D1=20:D3=0:TEMPO1:MUSIC"+C"
 200 CURSORXX,18:PRINT" ";CHR$(1);CHR$(4);CHR$(4);"   ";CHR$(1);CHR$(4);CHR$(4);
CHR$(4);"   ":B2=B2-1:IF B2=-1THEN10000
 210 GET A
 220 IF(A=7)*(XX>7) THEN XX=XX-1
 230 IF(A=9)*(XX<23)THEN XX=XX+1
 235 FOR E=18 TO 20:IF(CHARACTER$(XX,E)="@")+(CHARACTER$(XX+1,E)="-")+(CHARACTER
$(XX-1,E)="-")THEN10000
 236 NEXT
 240 CURSORXX,18:PRINT"#";CHR$(1);CHR$(4);CHR$(4);"└╫┘";CHR$(1);CHR$(4);CHR$(4);
CHR$(4);"┌╨┐"
 250 IF((XX=7)*(B3=1))+((XX=23)*(B4=1))THENB2=50
 260 CURSOR33,16:PRINT"  ":CURSOR32,16:PRINTB2
 270 POKE3863,3:POKE3866,120+B2:USR(3860)
 300 A=0
 310 A=A+1:IF A=4 THEN 500
 320 CURSORX(A),Y(A):PRINT" "
```

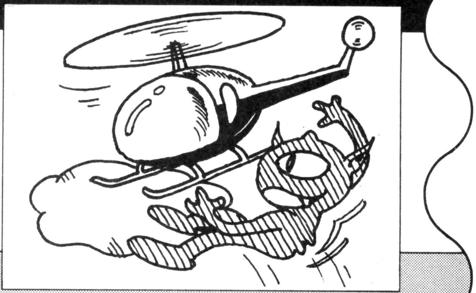

★Dr.Dを引退させて高橋はるみさんを講師にしよう!名前はDr.H, えっ?エッチじゃないよ。(山口市・**宮田融13才**)……【**編**:Dr.ったら, はるみちゃんが来ると言ったら, 急にハリキリだして——。**Dr.D**:ムッ!】

```
 330 X(A)=X(A)+C(A):Y(A)=Y(A)+H:IF Y(A)>20 THEN X(A)=INT(RND(1)*16+7):Y(A)=INT(R
ND(1)*K1+2)
 340 IF X(A)<6 THENX(A)=6:GOTO0370
 350 IF X(A)>24 THENX(A)=24:GOTO0370
 360 GOTO0450
 370 IF 0.5>RND(1)THEN C(A)=-(C(A)):GOTO0450
 380 IF X(A)=6 THEN X(A)=24:GOTO0450
 390 X(A)=6:GOTO0450
 400 IF Y(A)<18 THEN310
 410 IF(X(A)<7)*(B3=1)THEN B3=0:A2=1:GOTO 460
 420 IF(X(A)>23)*(B4=1)THEN B4=0:A2=24:GOTO 460
 430 IF X(A)=XX THEN 10000
 440 GOTO 310
 450 CURSORX(A),Y(A):PRINT"@":GOTO 400
 460 TEMPO4:MUSIC"-G":FOR A1=18 TO 20:CURSORA2,A1:PRINT"------":NEXT:X(A)=13:Y(A
)=2:GOTO0310
 500 GET A$
 510 IF A$<>" "THEN 200
 530 FOR A=17 TO 1 STEP-1:CURSORXX,A:PRINTCHR$(30):NEXT:TEMPO7:MUSIC"+D":X=X+1
 540 FOR A=1 TO 3
 550 IF XX=X(A) THEN GOTO 570
 560 GOTO0625
 565 FOR A=17 TO 1 STEP-1:CURSORXX,A:PRINT" ":NEXT:GOTO0200
 570 CURSORX(A),Y(A):PRINT"*":TEMPO7:MUSIC"-CB":B1=B1+30:CURSOR32,12:PRINT B1
 580 D=D+1:IFD>8THEND1=21:D3=8:IFD>16THEND1=22:D3=16
 610 CURSOR30+D-D3,D1:PRINT"@":IF D=24 THEN TEMPO7:MUSIC"CDEFGAB":GOTO1000
 620 X(A)=INT(RND(1)*16+7):Y(A)=INT(RND(1)*K1+2)
 625 NEXT:GOTO0565
 1000 R=1:GOTO0105
 1030 E=7:F=23:FOR A=0TO30:CURSORRND(1)*16+7,RND(1)*9+7:PRINT"o":NEXT:TEMPO7:MUS
IC"+A"
 1035 POKE3863,6:FORT=1 TO 30:POKE3866,T:USR(3860)
 1040 CURSOR E,18:PRINT" ":GET A
 1050 IF A=7 THEN E=E-1:IF E=6 THEN E=7
 1060 IF A=9 THEN E=E+1:IF E=24 THEN E=23
 1070 CURSORE,18:PRINT"┴":CURSORF,5:PRINT" "
 1080 IF .5>RND(1)THEN1110
 1090 IF E>F THEN F=F+1:GOTO01150
 1100 F=F-1:GOTO01150
 1110 IF .5>RND(1)THEN F=F+1:GOTO01130
 1120 F=F-1
 1130 IF F>23 THEN F=23
 1140 IF F<7 THEN F=7
 1150 CURSORF,5:PRINT"┬"
 1160 GET A$:IFA$<>" "THEN1230
 1170 A1=17:A2=1:A3=-1:A4=E:F$="|":B$="*":B1$="*":GOSUB1180:USR(3860):GOTO1190:X
=X+1
 1180 FOR A5=A1 TO A2 STEP A3:CURSORA4,A5:PRINT F$
 1181 IF CHARACTER$(A4,A5+A3)="o"THEN J=1:CURSORA4,A5+A3:PRINTB$;CHR$(4);B1$:RET
URN
 1182 NEXT:J=0:RETURN
 1190 IF(E=F)*(J=0)THEN CURSORE,5:PRINT"*":TEMPO7:MUSIC"CDEFGAB":B1=B1+300:H=H+.
3:K=K+5:K1=K1+2:GOTO2000
 1200 F$=" ":B$="o":B1$="o":GOSUB1180:GOTO1230
 1230 IF(E-F<3)*(F-E<3)*(.5>RND(1))THEN1250
 1240 GOTO1290
 1250 A1=6:A2=21:A3=1:A4=F:F$="|":B$="*":B1$="*":GOSUB1180:USR(3860):IF(E=F)*(J=
0)THEN CURSORE,18:PRINT"*":TEMPO4:MUSIC"-C-B-A":B=B-1:GOTO1270
 1260 F$=" ":B$="o":B1$="o":GOSUB1180:GOTO1040
 1270 IF B=0 THEN 10040
 1280 X=0:GOTO0105
 1290 NEXT T:GOTO01035
 2000 PRINTCHR$(6):CURSOR14,8:PRINT"ｳｯﾀ ｶｲｽｳ ";X:IF X>80 THENCURSOR12,12:PRINT"*
YOU NOT BONUS*":GOTO2020
 2005 IF X<31THENCURSOR10,12:PRINT"SPACERL BONUS 10000":B1=B1+10000:GOTO2020
 2010 X1=(100-X)*50:CURSOR14,12:PRINT"BONUS=";X1:B1=B1+X1
 2020 FOR X=0 TO 20:TEMPO7:MUSIC"A":NEXT:X=0:X1=0:GOTO0105
 10000 FOR A=18 TO 20:CURSORXX-1,A:PRINT"###":NEXT:X=0
 10010 CONSOLER:TEMPO4:MUSIC"-C-B-A":B=B-1:IF B=0 THEN 10040
 10020 CONSOLEN:GOTO0105
 10040 CURSOR10,15:PRINT"GAME-OVER":CURSOR8,17:PRINT"TRY-AGAIN-Y/N"
 10050 TEMPO1:MUSIC"-A-A"
 10060 GET A$
 10070 IF A$="Y"THEN CONSOLEN:GOTO0100
 10080 IF A$="N"THEN POKE$952,166:PRINTCHR$(6):CONSOLEN:END
 10090 GOTO10060
 20000 REM ﾕｳﾋﾞﾝﾊﾞﾝｺﾞｳ 761 ｶｶﾞﾜｹﾝ ﾀｶﾏﾂｼ ﾐﾏﾔﾁｮｳ 1425 ｲｹﾀﾞ ｹﾝｲﾁ
 20010 REM ﾀｶﾏﾂ ﾐﾅﾐｺｳ 1ﾈﾝ ｼｮﾄﾞｳﾌﾞ
 20020 REM ﾀﾞﾚｶ ﾌﾞﾝﾂｳ ｼﾏｾﾝｶ?
```


★高橋はるみさんて，ひょっとしたら「はるみのゲーム・ライブラリー」のはるみさんですか？だとしたらぜひベーマガに招いて!!（東京都三鷹市・**亀井建英14才**）……【**編**：もうじきですよ。楽しみに待ってて下さい!!】

MZ-80B/2000用（G-RAM1）

HELICOPTER



いがいがお

はじめに

パソコンゲーム大全集II「パックアンドパック」の，横スクロールを使ったゲームを，作りました。

ゲームの内容

滑走路より離陸したヘリコプターを操作して，つぎの滑走路に着陸してください。FUELは500で，2ずつ減っていきます。地面にある○はエネルギータンクで，これを取るとFUELが200ふえ，SCOREが50ふえます。しかし，ヘリコプターの行く手には，4種類のテキがまっています。

操作のしかた

ヘリコプターは[8]でUP，[2]でDOWN，[6]で前進です。後進はできません。スペース・キーを押すと，ビームが発射されます。

最後に

リストを取らせてくれた青木先生，ありがとうございました。誌面を借りて，お礼いたします。電子科のみんな，私は有名になってしまいました!!

★

参考にしたもの　マイコンBASICマガジンパソコンゲーム大全集II「パックアンドパック」

《第1表》変数表

HX……ヘリコプターのX座標
HY（1～2）……ヘリコプターのY座標
TX（1～4）……テキのX座標
TY（1～4）……テキのY座標
GX，GY……テキのビームの先端のX，Y座標
HB……ヘリコプターのビームの先端のY座標
O……どれだけヘリコプターが前進したのか
K……ヘリコプターの状態の変数
PO……ヘリコプターにビームが当ったか
F1……ヘリコプターにビームが当ったかのフラグ
F2……ヘリコプターの残りがなくなったかのフラグ
H……ヘリコプターの数
FU……燃料の残り
RU……現在のラウンド数

○

H$（1～2）……ヘリコプターのキャラクタ
T$（1～4）……テキのキャラクタ
B$……バクハツのキャラクタ

CHECKER FLAG

影：MZのプログラムがおもしろくなったと思ったら，G－RAMを使ってるんだね。

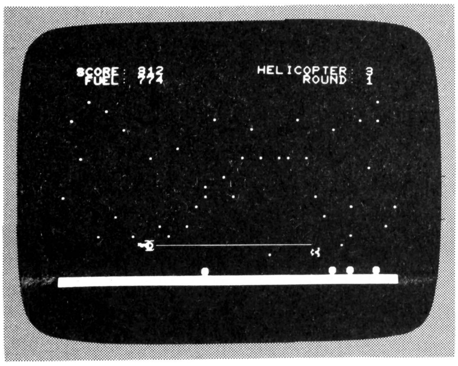
編：G－RAMのプログラムは，これまでもたくさん届いてたけど，なにせオプションでしょ，だから持ってない人は困ると思ってあまり登場させなかったんですよ。

ところが，みなさんけっこう持ってるんですね！それではとばかりに，今回もおもしろい作品をと——。

Dr.D：ところで，注意してもらいたいことが一つある。G－RAMをいくつ使用しているかの確認じゃが。

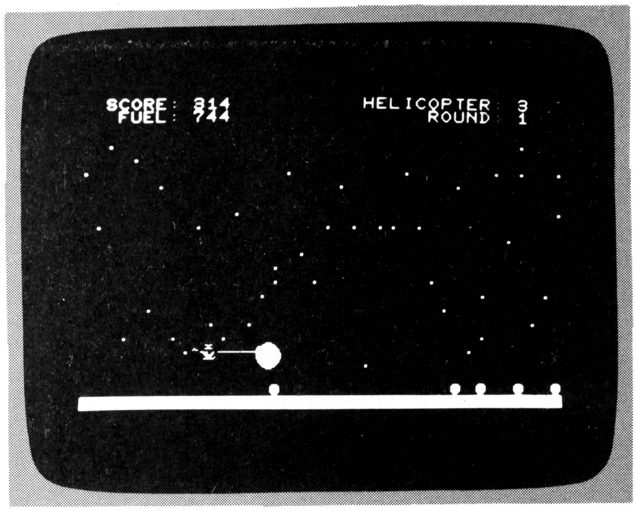
リストの初めの部分に必ず，GRAPHI 1 C1などと書かれてあるから，それによって確認してほしい。この例だと，G－RAMの1を使用していることになる。

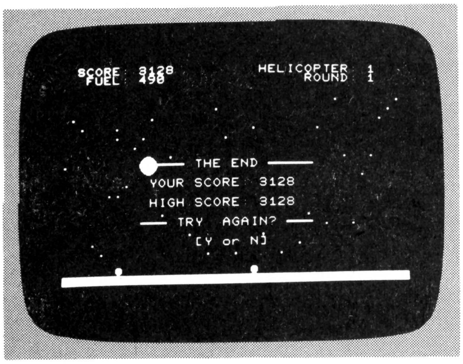
★ぼくたちはFMSというクラブを作っています。マイコンを始めて3か月，ベーマガのおかげでプログラムが組めるようになった。Dr.Dありがとう!!（長崎県大村市・前田隆幸15才）……【Dr.D：よかったな！】



◀《写真１》敵をビームでやっつけながら，
下のエネルギーを取る

▼《写真２》１機やっつけた。敵パターンは４種類だ





◀写真３》ゲーム・エンド。なかなかおもしろいぞ

MZ-80B/2000

HELICOPTERのプログラム・リスト

```
1 REM
2 REM      ┌─────────────────────┐
3 REM      │ ── HELICOPTER ──    │
4 REM      │                     │
5 REM      │ ── By. IGA IGAO ──  │
6 REM      │                     │
7 REM      │ ── S. 57. 11. 3 ──  │
8 REM      └─────────────────────┘
9 REM
10 CONSOLEN,C40,S0,24:HI=0:DIMH$(2),K$(2),HY(2),T$(4),TX(4),TY(4)
15 TEMPO7:GOSUB10000:PRINTCHR$(6)
20 GOSUB20000:SC=0:H=3:RU=1:F1=0:F2=0:GRAPHI1C01
30 FU=500:HY(1)=160:HX=80:K=0:O=1
35 TX(1)=312:TX(2)=312:TX(3)=312:TX(4)=288
40 TY(1)=160:TY(2)=168:TY(3)=160:TY(4)=160
80 CURSOR23,0:PRINT"HELICOPTER:";H
90 CURSOR28,1:PRINT"ROUND:";RU
98 REM ──── メイン ルーチン ──────────────────────
100 GETA$:USR(1140)
110 HY(2)=HY(1):K=K+1+((K=2)*2)
120 IFA$=" "GOTO7000
130 IFA$="6"THENSC=SC+1:GOSUB5000
140 HY(1)=HY(1)+((A$="8")*8)-((A$="2")*8)-((HY(1)=24)*8)+((HY(1)>152)*8)
150 POSITIONHX,HY(2):PATTERN-11,K$(1)
160 POSITIONHX,HY(1):PATTERN-11,H$(K)
170 CH$=CHARACTER$((HX+8)/8,(HY(1)+8)/8)
```

★まずベーマガのプログラムを入れテープにＳＡＶＥして家に帰る。テープにはもくじの，ケースには表紙の切りぬきを貼る。（滋賀県大津市・**村上孝一13才**）……【**編**：みんなガンバッテルネ*！*グッド・アイデア*!!*】

```
180 ONINT(O/100)GOTO1000,1500,2000,2500,9000
185 IFF1=1THENF1=0:GOTO100
188 IFF2=1THENF2=0:GOTO8000
189 IFO/100=INT(O/100)THENGRAPHC:O=O+1
190 FU=FU-2:MUSIC"-GO":CURSOR3,0:PRINT"SCORE:";SC;"   "
200 CURSOR3,1:PRINT" FUEL:";FU;"   "
210 IFFU<=0THENGOSUB4010
220 GOSUB6000
230 GOTO100
998 REM ── ﾃｷ NO.1 ──────────────
1000 POSITIONTX(1),TY(1):PATTERN-8,K$(2)
1010 TX(1)=TX(1)-16-((TX(1)<=8)*304)
1020 TY(1)=TY(1)+((HY(1)<TY(1))*8)-((HY(1)>TY(1))*8)-((RND(1)<.2)*8)+((RND(1)<.
2)*8)
1030 POSITIONTX(1),TY(1):PATTERN-8,T$(1)
1040 IF(RND(1)<(RU*.1))GOSUB3800
1050 IF(HX+8=TX(1))*(HY(1)=TY(1))THENPO=1:GOSUB3840
1060 GOTO185
1498 REM ── ﾃｷ NO.2 ──────────────
1500 POSITIONTX(2),TY(2):PATTERN-8,K$(2)
1510 TX(2)=TX(2)+((A$="6")*8)-((TX(2)<=8)*304)
1520 POSITIONTX(2),TY(2):PATTERN-8,T$(2)
1530 IF(RND(1)<(RU*.1))GOSUB3800
1540 GOTO185
1998 REM ── ﾃｷ NO.3 ──────────────
2000 POSITIONTX(3),TY(3):PATTERN-8,K$(2)
2010 IFO/3=INT(O/3)THENTX(3)=INT(RND(1)*39)*8:TY(3)=(INT(RND(1)*18)+3)*8
2020 POSITIONTX(3),TY(3):PATTERN-8,T$(3)
2030 IF((HX+8=TX(3))+(HX=TX(3)))*(HY(1)=TY(3))THENPO=1:GOSUB3840
2040 IF(RND(1)<(RU*.1))GOSUB3800
2050 GOTO185
2498 REM ── ﾃｷ NO.4 ──────────────
2500 POSITIONTX(4),TY(4):PATTERN-8,K$(2)
2510 TX(4)=TX(4)-40-((TX(4)<=8)*320)
2520 IFTX(4)=288THENTY(4)=HY(1)
2530 POSITIONTX(4),TY(4):PATTERN-8,T$(4)
2540 IF(HX+8=TX(4))*(TY(4)=HY(1))THENPO=1:GOSUB3840
2550 IF(RND(1)<(RU*.1))GOSUB3800
2560 GOTO185
3798 REM ── ﾋﾞｰﾑ ──────────────
3800 GX=HX+8+INT(RND(1)*20)-INT(RND(1)*20)
3810 GY=HY(1)+INT(RND(1)*20)-INT(RND(1)*20)
3830 LINETX(INT(O/100))+4,TY(INT(O/100)),GX,GY:MUSIC"+BO"
3835 PO=POINT(GX,GY-1)
3840 GOTO4000
3845 IFF1=1THENRETURN
3850 IFF2=1THEN185
3855 BLINETX(INT(O/100))+4,TY(INT(O/100)),GX,GY:MUSIC"+BO"
3860 RETURN
3998 REM ── ﾔﾗﾚﾀ ──────────────
4000 IFPO<>1THEN3850
4010 POSITIONHX,HY(1)-3:PATTERN-16,B$
4020 MUSIC"-B2":GOTO4500
4500 H=H-1:IFH<=0THENF2=1:GOTO3850
4510 FORI=0TO10:CONSOLER:MUSIC"-GO+CO"
4520 CONSOLEN:MUSIC"-BO+FO":NEXT
4525 CURSOR10,10:PRINT"READY!":CURSOR1,22:PRINTSTRING$(CHR$(30),39)
4530 GRAPHC:POSITIONHX,HY(1):PATTERN-11,H$(K):CURSOR10,10
4540 CURSOR23,0:PRINT"HELICOPTER:";H
4550 TX(INT(O/100))=312:IFINT(O/100)=4THENTX(4)=288
4560 FU=500:F=1:GOTO3850
4998 REM ── ｾﾞﾝｼﾝ ──────────────
5000 CURSOR39,22:PRINTCHR$(30);
5010 CURSOR39,INT(RND(1)*17+3):PRINT".";
5020 IFINT(O/100)=5THENCURSOR39,21:PRINTCHR$(139)
5030 IFRND(1)<.03THENCURSOR39,21:PRINTCHR$(147):RETURN
5040 USR($A000):O=O+1:RETURN
```


★ぼくなんかこの本を買うのに本屋を5店も回って，やっとこさみつけたのさ。(栃木県鹿沼市・**吉岡　努11才**)
……【**影**：なかなかやるの～オヌシ*!!* **編**：それほどまでにベーマガを大切にしてくれて――カンシャ*!!*】

```
5998 REM ―― ネンリョウ ホキュウ ――――――――――
6000 IFCH$=CHR$(147)THEN6020
6010 RETURN
6020 FU=FU+200:CURSOR(HX+8)/8,(HY(1)+8)/8:PRINT" ";:SC=SC+50:MUSIC"+A1"
6030 RETURN
6998 REM ―― ヘリコプター ビーム ――――――――――
7000 HB=TX(INT(O/100)):IFHB<80THENHB=312
7010 LINEHX+16,HY(1)+5,HB,HY(1)+5:MUSIC"+C1"
7020 IF(HY(1)=TY(INT(O/100)))*(TX(INT(O)/100)=HB)THEN7500
7030 FU=FU-4
7040 BLINEHX+16,HY(1)+5,HB,HY(1)+5:MUSIC"+C1"
7050 GOTO130
7498 REM ―― ゲキツイ ――――――――――――
7500 POSITIONTX(INT(O/100)),TY(INT(O/100)):PATTERN-16,B$
7510 MUSIC"-B2":SC=SC+50
7520 TY(INT(O/100))=(INT(RND(1)*17+3)*8)
7530 TX(INT(O/100))=312:IFINT(O/100)=4THENTX(INT(O/100))=288
7540 GRAPHC:GOTO130
7998 REM ―― THE END ――――――――――
8000 TEMPO5:MUSIC"-D4R1-D3-D0R-DR-D5-F4-E0R-E4-D0R-D4-#C1-D7R0"
8010 CURSOR10,10:FORE=1TO19:PRINT MID$("―――― THE END ――――",E,1);:FORJ=0TO100:
NEXTJ,E
8020 CURSOR11,12:PRINT"YOUR SCORE:";SC
8030 IFSC>HITHENHI=SC
8040 CURSOR11,14:PRINT"HIGH SCORE:";HI
8050 FORI=0TO100:CURSOR10,16:PRINT"―― TRY  AGAIN? ――":CURSOR16,18:PRINT"[Y or
N]":TEMPO7
8060 GETR$:IFR$="Y"THENPRINTCHR$(6):GOTO20
8070 IFR$="N"THENGRAPHC:PRINTCHR$(6):LIMITMAX:END
8080 NEXT:MUSIC"+D0":GOTO8050
8998 REM ―― クリアー ――――――――――――
9000 CURSOR39,22:PRINTCHR$(30)
9010 CURSOR39,21:PRINTCHR$(139)
9020 USR($A000):IFCH$=CHR$(139)THEN9100
9030 GOTO185
9100 CURSOR13,13:FORI=1TO15:PRINTMID$("――   メン クリアー ――",I,1);:NEXT
9150 CURSOR16,13:PRINTRU
9200 CURSOR13,15:FORI=1TO15:PRINTMID$("―― BONUS ――",I,1);:NEXT
9210 FORI=0TOFU:CURSOR18,17:PRINTFU;"  ":FU=FU-1
9220 SC=SC+1:MUSIC"+E0R":CURSOR3,0:PRINT"SCORE:";SC;"  ":NEXT
9230 RU=RU+1:H=H+1:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO30
9997 REM
9998 REM ―― マエジュンビ ――――――――――――
10000 LIMIT$A000:RESTORE:FORI=0TO37:READA:POKEI+40960,A:NEXTI
10010 FORI=0TO3:READA:POKEI+1140,A:NEXTI
10020 FORI=1TO2:FORJ=1TO22:READA:H$(I)=H$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
10030 K$(1)=STRING$(CHR$(0),22):K$(2)=STRING$(CHR$(0),8)
10040 FORI=1TO4:FORJ=1TO8:READA:T$(I)=T$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
10050 FORI=1TO32:READA:B$=B$+CHR$(A):NEXTI:RETURN
19998 REM ―― ショキガメン ――――――――――――
20000 CURSOR1,22:PRINTSTRING$(CHR$(30),39)
20010 CURSOR1,21:PRINTSTRING$(CHR$(30),15)
20020 CURSOR1,20:PRINTSTRING$(CHR$(139),14)
20030 CURSOR10,10:PRINT"READY!"
20040 RETURN
29998 REM ―― DATA ――――――――――――
30000 DATA219,232,203,255,211,232,14,0,33,82,208,62,1,70,43,112,35,35,60,87
30010 DATA214,40,202,29,160,122,195,13,160,35,12,121,214,25,194,11,160,201
30020 DATA175,195,1,9
30030 DATA0,3,0,160,95,167,1,0,0,1,0,0,222,32,248,204,68,204,248,82,252,0
30040 DATA0,0,0,64,191,71,1,0,0,1,0,0,216,32,248,204,68,204,248,82,252,0
30050 DATA3,65,99,142,142,99,65,3
30060 DATA24,60,24,60,24,60,126,255
30070 DATA40,16,56,84,214,254,40,68
30080 DATA25,57,111,196,196,111,57,25
30090 DATA3,15,31,63,127,127,255,255,255,255,127,127,63,31,15,3,192,240,248,252
,254,254,255,255,255,255,254,254,252,248,240,192
```

MZ-80B/2000

★編集部のみなさんは影ふみをして遊ばないですか？(北海道札幌市・**藤沢大輔14才**)……【**影**：編君がなにか言いたそうだがその前に、コラッ！なんちゅうことを言うんじゃ‼**編**：影がカワイソウ(ウソウソ……‼)。】

PASOPIA(T)用

タイムトライアル

「脱出!!」



三澤　尊久

はじめに

兄がパソコンを買って半年たちました。弟の僕もなんとかＢＡＳＩＣがわかるようになり，少しまとまったプログラムができたので，投稿しました。

内容

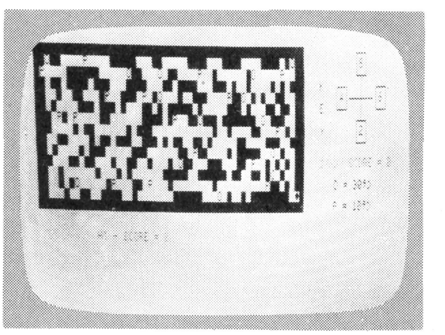
まずプログラムをキーインしてＲＵＮさせると，すぐゲームが始まります。内容は，始め右下にでる“◆”をあやつって，迷路の中の“Ｐ”と“０”を取ってゴールへ行くものですが，壁にぶつかったら，ゲーム・オーバーになります。また決まった点（規定点）に達すると，左下にゴール（Ｍ）が出てきますが，いかないとゴールはでてきませんので注意してください。なお規定点は，１面が200点，以後１面ふえるごとに50点づつふえます。制限時間は，１分間です。得点は“０”が30点，“Ｐ”が10点です。

改造

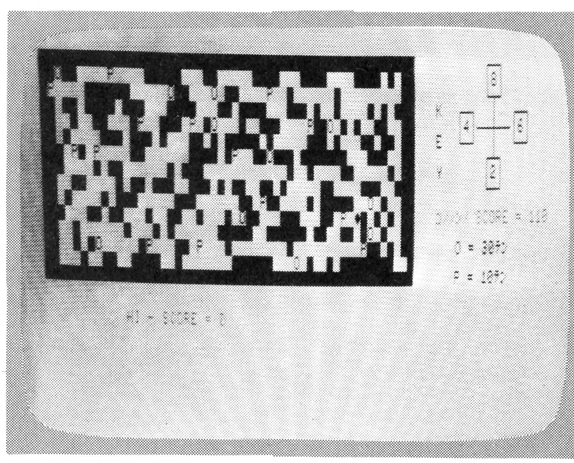
この迷路のパターンにあきてしまったら，自由に50行～190行を変えることができます。時間が短すぎると思ったら，190行のＴＩＭＥ＄の値を変えてみてください。

おわりに

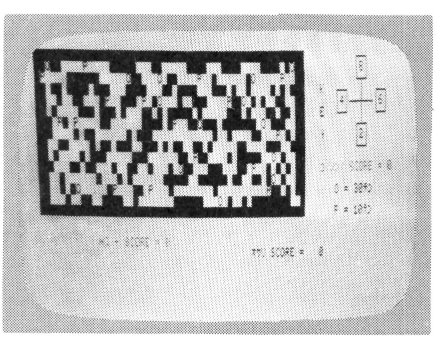
はじめて作ったものなので簡単ですが，わりとおもしろいと思います。プログラムは自分で作ったのですが，説明がうまく書けなかったので，兄に手伝ってもらいました。これからも，ベーマガを読んでがんばります。



《写真１》よーく見てください。◀右下のダイヤがあなたです。



▲《写真２》制限時間は１分ですよ。



◀《写真３》あっという間に終わってしまった。

★12月号P.59の意見に賛成です。表紙は読者からイラストなりグラフィックを募集して使うといいです。(滋賀県蒲生郡・**寺島芳裕16才**)……【**編**：優秀作品が届けば考えます。キャラクタはオリジナルなものにしてネ。】

CHECKER FLAG

編：Dr., 最近は投稿者の年令もさまざまになってきましたね。それだけマイコンユーザー層が広がってきているということでしょうか。私もほんとにうれしいな。

Dr.D：ほんの2，3年前までは，マイコンユーザーといえば，ワシのようにいろんな参考資料をみつけてきては，いっしょうけんめいに独学したものだが。

影：それがいまでは，私でも動かせるようになったのですから，これはたいしたものですよ。

Dr.D：そうだな，影君のように動かせるようになったと思いこんでる読者も，きっと多いかもしれんな。しかし，マイコンのおもしろさは，そう簡単には理解できないぞ。

編：自分でプログラムを組んで，失敗しながら勉強する楽しみ。これがホビーストの条件ですね。そんなふうに，私もなりたいですね。

Dr.D：この「脱出!!」の三澤君も，小学校六年生だそうだが，いっしょうけんめいに自分のプログラムを作ろうとした努力がうかがえるぞ。

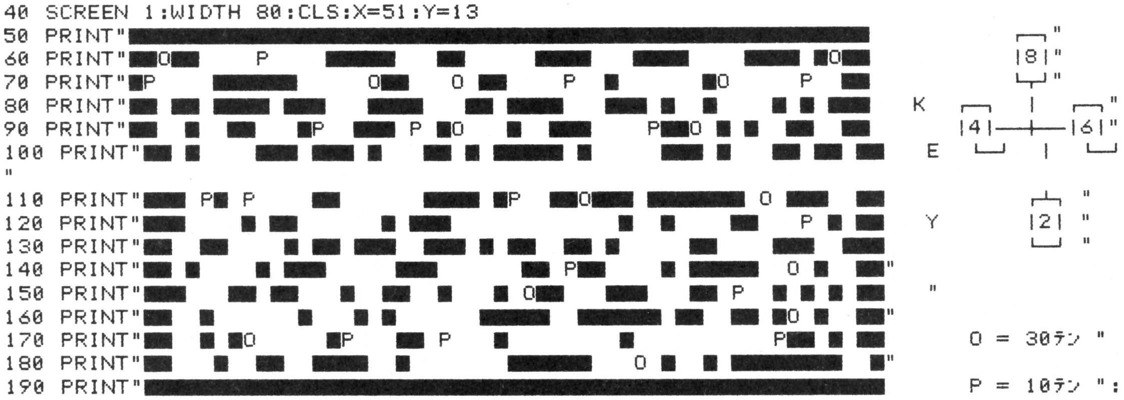
編：短かくて，わかりやすくて，初心者らしいプログラムですけど，完成した時のうれしさは，はかりしれないものでしょうね。

Dr.D：そのとおりだ。ベーマガを読んでくれとる人には，このよろこびを味わってもらえるように，ワシもがんばるぞ。

影：三澤君もがんばってるし，なんたって，ベーマガのアイドルの私も，負けてはいられません。

タイム・トライアル「脱出!!」のプログラム・リスト

```
10 HS=0:B=190
20 SC=0
30 MSC=0
40 SCREEN 1:WIDTH 80:CLS:X=51:Y=13
```

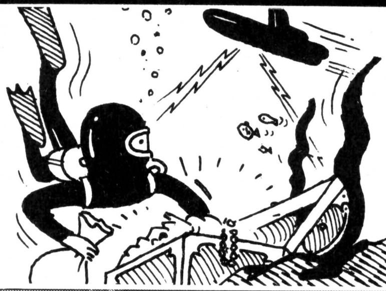



```
TIME$="00:00:00"
200 LOCATE 10,17:PRINT CHR$(250);"HI - SCORE =";HS;" ":LOCATE 10,19:PRINT CHR$(2
51);"TOTAL SCORE =";SC;" ":LOCATE 10,21:PRINT CHR$(253);"TIME = ";TIME$:LOCATE 5
5,10:PRINT CHR$(252);"ｺﾉﾒﾝﾉ SCORE =";MSC
210 LOCATE X,Y:PRINT"◆"
220 I$=INKEY$
230 IF I$="4" THEN X=X-1:LOCATE X+1,Y:PRINT " "
240 IF I$="2" THEN Y=Y+1:LOCATE X,Y-1:PRINT " "
250 IF I$="8" THEN Y=Y-1:LOCATE X,Y+1:PRINT " "
260 IF I$="6" THEN X=X+1:LOCATE X-1,Y:PRINT " "
270 IF TIME$="00:01:00" THEN 340
280 IF MSC>B THEN LOCATE 1,13:PRINT "M"
290 IF SCREEN(X,Y)=80 THEN SOUND 50,20:MSC=MSC+10
300 IF SCREEN(X,Y)=79 THEN SOUND 60,20:MSC=MSC+30
310 IF SCREEN(X,Y)=77 THEN B=B+50:SOUND 50,20:SOUND 60,20:SOUND 70,20:SC=SC+MSC:
GOTO 30
320 IF SCREEN(X,Y)=135 THEN SOUND 70,20:SOUND 0,20:SOUND 70,20:SOUND 0,20:SOUND
70,20:SC=SC+MSC:GOTO 340
330 GOTO 200
340 IF HS<SC THEN HS=SC
350 LOCATE 42,18:PRINT "ｵﾜﾘ SCORE =  ";SC:LOCATE 47,19:PRINT CHR$(254);"(ﾔﾙ--Y:ﾔ
ﾒﾙ--N) ":LOCATE 62,19:INPUT H$:IF H$="Y" THEN GOTO 20:END
```

★ベーマガを月2回発行にして！それとまぼろしの創刊号をまた出して！秋葉原で持ってる人をさがしてるけど見つからないヨー。（東京都葛飾区・**鈴木　隆15才**）……**【編：もうまぼろしになってしまったの？スゴイ!!】**

PASOPIA(T)用

BIG-SUBMARINE



高橋　佳男

はじめに

このゲームは，ゲーム・ウォッチの「オクトパス・ゲーム」をヒントに作ったものです。

ゲームのしかた

恐怖のイエロー・サブマリンが，海底にかくされた宝を，ソナー（電波探知器）で探しています。ボートに乗ったあなたたちは，4と6のキーを使って，海底の宝をこっそりと持ち返ってください。

宝を取ると1点，ボートまで持ってくると3点プラスされます。200点を越えると，人間はふたたび3人になります。海中へ入るのをこわがっていると，8秒後に自動的に海中へほうり投げられます。

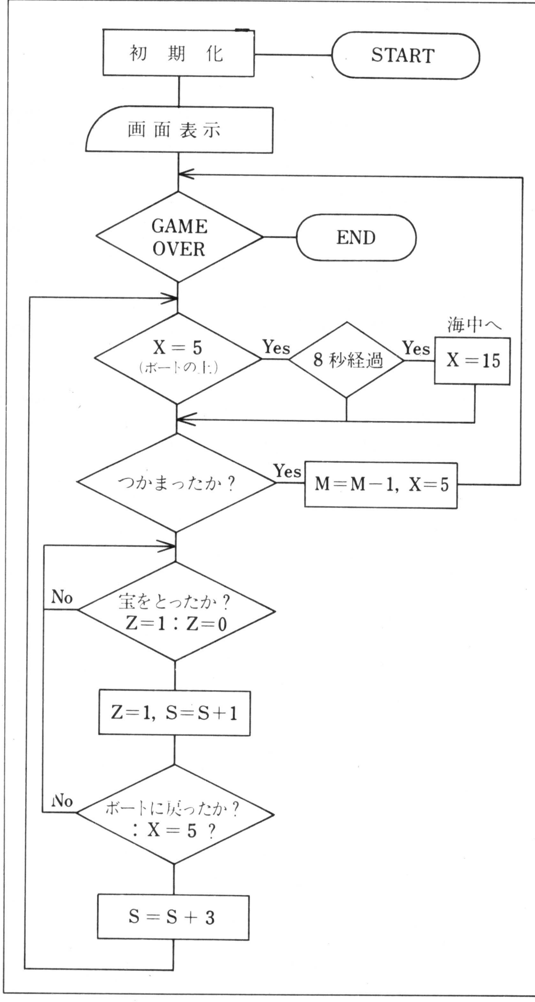
変　　数　　表

変　数	内　　　容
LX, XX	ソナーのX座標
L1(X), L2(X)	〃　Y　〃
C(XX), D(XX)	ソナーの上下(左右)変換変数
A$, B$, C$(XX), D$(XX)	ソナーのキャラクタ
X, Y	人間の座標
M	〃　数
S	スコア
HS	ハイ・スコア
SO1, SO2, SO	音の高低
SL	〃 長さ
RU1, RU2	100点きざみ(or 200点きざみ)のラウンド数
RG1, RG2	水面表示の時のラジアン値
A, B, C, D, N, I, J	汎用
K, K$	入力用
M1	人間消去(ボート上)変数
Z	宝をとったかどうか

改　造

100点をこえると，音が高くなりますが，スピードは変わりません。音の高さを一定にして，SO1，SO2を音の長さにすると，スピードが100点ごとに変わります（SO1＝6，SO2＝2ぐらいで）。

フロー・チャート



★影さんは骨折の苦しみがわかる？私はこの間ラグビーでその苦しさを味わったのです。ところでパソピアの奥村さんのゲームはいつも楽しいですね。（静岡県富士市・三木　浩18才）……【影：早くよくなってくれよ!!】

CHECKER FLAG

編：ムッ！すごい画面ですね。見るからに楽しそうだ！

Dr.D：ゲームにおいて，画面構成はたいせつなもののひとつだが，それだけではないことは，みんなよく知っていると思う。しかし，このくらい楽しいとユメがあるな。

編：パソピアのプログラムとしてはトップ・クラスにランクできますね。

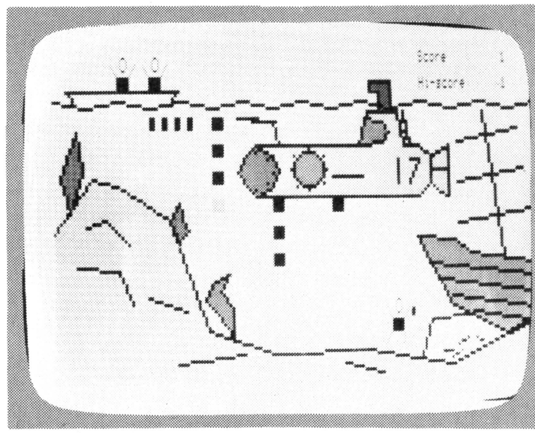
Dr.D：プログラムも見やすくなっているから，プログラムを勉強中の読者はじっくりと読んでくれたまえ。

影：いまひとつ，スピード感に欠けるようですね。私もラクラクと――。

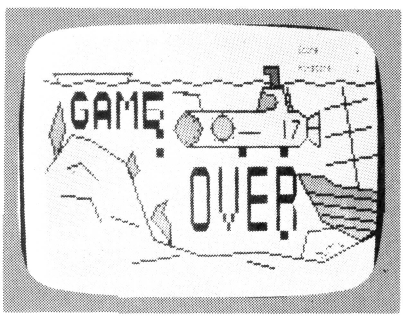
編：いかなかったクセニ！影さんは，サブマリンじゃなく，サボリマンですネ！



◀《写真1》タイトル表示



▲《写真2》と，とったゾー!! ボートに急げ



◀《写真3》ゲーム・オーバー

BIG SUBMARINEのプログラム・リスト

```
10 ' ****************************************************
20 ' *       BIG-SUBMARINE    Ver 1.1                   *
30 ' *                           By Y.Takahashi         *
40 ' *                                 1982,12,12       *
50 ' ****************************************************
60 SCREEN 1:WIDTH 80:CLS:COLOR 6,0:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):GO
SUB 850
70 '*********** ﾀｲﾄﾙ ***********
80 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(&HD)THEN CLS :COLOR 0,5:ELSE 80
90 '*********** ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ***********
100 FOR I=1 TO 10:READ N,A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),0:FOR J=1 TO N:READ E,F:LINE-(E
,F),0:NEXT:NEXT
110 RG1=3:RG2=0:FOR I=0 TO 160 STEP 10:SWAP RG1,RG2:CIRCLE(I,16),5,0,RG1,RG2,.1
:NEXT:CIRCLE(82,35),5,0
120 FOR I=1 TO 11:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),0:NEXT
130 FOR I=1 TO 15:READ A,B,C:PAINT(A,B),C,0:NEXT
140 FOR I=1 TO 19:READ A,B,C,D:LINE (A,B)-(C,D),0:NEXT
150  FOR I=1 TO 13:READ A,B:PSET(A,B),0:NEXT
160 '************ ｼｮｷｾｯﾃｲ ********
170 DIM L1(55),L2(55),C$(55),D$(55),C(55),D(55):HS=0:LOCATE 60,2:PRINT"Hi-score:
    0"
180 FOR I=5 TO 55 STEP 10:C(I)=1:D(I)=-1:NEXT:A$="■":B$=" ":LX=23:L1(25)=3:FOR I
=25 TO 55 STEP 10:C$(I)="■■":D$(I)="  ":E$="▁":F$=" ":L2(I)=9:NEXT:SO1=30:SO2=55
:RU1=1:RU2=1
190 X=5:Y=0:M=3:Z=0:S=0:LOCATE 60,0:PRINT"Score    :      0";GOSUB 820
200 '********** ﾒｲﾝ &  ﾃﾞﾝﾊﾟ    **********
210 GOSUB 540:TIME$="00:00:00"
220 GOSUB 430:XX=INT(RND(1)*6)*10+5:IF XX=5 THEN 220
```

★私のハイ・スコアをお知らせします。ＪＲ－100用で「スーパーディフレクション」が826点，「銭もちかえり」が910点です。（富山市・**矢久保直樹18才**）……【**編**：よくそんな暇が……あっと失礼！ス，スゴイナー!!】

```
230 IF X=5 THEN IF VAL(RIGHT$(TIME$,2))=8 THEN LOCATE 40,2:K=&HBF:GOSUB 460
240 IF XX=15 THEN LX=LX-C(XX)*2 ELSE 270
250 IF LX=13 OR LX=23 THEN SWAP A$,B$:SWAP C(XX),D(XX):LX=LX-C(XX)*2
260 LOCATE LX,5:PRINT A$;:GOTO 320
270 IF XX=25 THEN L1(XX)=L1(XX)+C(XX)*2 ELSE 300
280 IF L1(XX)=13 OR L1(XX)=3 THEN SWAP C$(XX),D$(XX):SWAP C(XX),D(XX):L1(XX)=L1(
XX)+C(XX)*2
290 LOCATE XX,L1(XX):PRINT C$(XX);:GOTO 320
300 L2(XX)=L2(XX)+C(XX)*2:IF L2(XX)=19 OR L2(XX)=9 THEN SWAP C$(XX),D$(XX):SWAP
C(XX),D(XX):L2(XX)=L2(XX)+C(XX)*2
310 LOCATE XX,L2(XX):PRINT C$(XX);
320 IF X>5 THEN IF SCREEN(X,Y-1)=&H87 THEN 410
330 LOCATE 61,18:PRINT CHR$(&HFA);E$:LOCATE 59,19:PRINT CHR$(&HFE);F$:LOCATE 58,
20:PRINT CHR$(&HFA);E$:LOCATE 58,21:PRINT CHR$(&HFE);F$:SWAP E$,F$
340 WHILE S>=(RU1-1)*100 AND S<RU1*100
350 GOTO 370
360 WEND:RU1=RU1+1:SWAP SO1,SO2
370 WHILE S>=(RU2-1)*200 AND S<RU2*200
380 GOTO 400
390 WEND:SOUND 70,15:RU2=RU2+1:GOSUB 820:M=3
400 SOUND SO1,2:FOR I=1 TO 20:NEXT:GOTO 220
410 M=M-1:IF M=0 THEN 770 ELSE GOSUB 700:GOSUB 710:X=5:Y=0:Z=0::GOSUB 830:GOTO 2
10
420 ' ********** Key ｿｳｻ **********
430 OUT &H30,&H16:K1=INP(&H31):OUT &H30,&H16:K2=INP(&H31):K=K1 AND K2:IF K=&HFF
THEN RETURN
440 IF X=55 THEN IF K=&HBF THEN LOCATE 57,19:PRINT"  ":LOCATE 57,20:PRINT"\":LOC
ATE 58,21:PRINT"●":SOUND 40,10:Z=1:S=S+1
450 IF K=&HEF THEN IF X=15 THEN IF Z=0 THEN RETURN
460 IF X>5 THEN GOSUB 710:ELSE GOSUB 640
470 IF K=&HEF THEN IF X<36 THEN X=X-10:Y=Y-6:ELSE X=X-10:Y=19
480 IF K=&HBF THEN IF X>26  THEN X=X+10:Y=18:ELSE X=X+10:Y=Y+6
490 IF X<5 THEN X=5
500 IF X>55 THEN X=55
510 IF Y<0 THEN Y=0
520 IF Y>18 THEN Y=18
530 IF Z=1 AND (X=15 OR X=45) THEN LOCATE X+3,Y+3:PRINT"●" ELSE IF Z=1 AND (X=5
OR X=25 OR X=35 OR X=55) THEN LOCATE X+3,Y+1:PRINT"●"
540 IF X=5 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"\∪/ ":LOCATE X-1,Y+2:
PRINT" ■"
550 IF Z=0 AND X=5 THEN RETURN ELSE IF Z=1 AND X=5 THEN S=S+3:GOSUB 610:GOSUB 63
0:Z=0:GOSUB 210:RETURN
560 IF X=15 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"\∪ ":LOCATE X-1,Y+2:
PRINT" ■\":LOCATE X-1,Y+3:PRINT"┘  \":RETURN
570 IF X=25 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"\∪/":LOCATE X-1,Y+2:
PRINT" ■ ":LOCATE X-1,Y+3:PRINT" X  ":RETURN
580 IF X=35 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT" ∪/":LOCATE X-1,Y+2:
PRINT"/■ ":LOCATE X-1,Y+3:PRINT"/  └":RETURN
590 IF X=45 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"\∪ ":LOCATE X-1,Y+2:
PRINT" ■\":LOCATE X-1,Y+3:PRINT" \ \":RETURN
600 IF X=55 THEN LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"\∪/":LOCATE X-1,Y+2:
PRINT" ■ ":LOCATE X-1,Y+3:PRINT"/  | "
610 LOCATE 70,0:PRINT USING"#####";S:RETURN
620 '********** ﾀｶﾗ ｦ ﾄﾙ **********
630 FOR I=1 TO 3:GOSUB 640:GOSUB 650:SOUND 50,10:FOR J=1 TO 700:NEXT:GOSUB 640:G
OSUB 670:FOR J=1 TO 700:NEXT:NEXT:RETURN
640 LOCATE X,Y:PRINT"  ":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"     ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT"     "
:RETURN
650 IF Z=1 THEN LOCATE X+3,Y+2:PRINT"●":ELSE LOCATE X+3,Y+2:PRINT" "
660 LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"_∪_":LOCATE X-1,Y+2:PRINT" ■ ":R
ETURN
670 IF Z=1 THEN LOCATE X+3,Y+1:PRINT"●":ELSE LOCATE X+3,Y+1:PRINT" "
680 LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"\∪/":LOCATE X-1,Y+2:PRINT" ■":RE
TURN
690 ' ********** ﾐﾂｶｯﾀ ﾄｷ **********
700 FOR I=1 TO 3:GOSUB 710:GOSUB 740:SOUND 35,15:FOR J=1 TO 500:NEXT:GOSUB 710:G
OSUB 720:FOR J=1 TO 500:NEXT:NEXT:RETURN
710  LOCATE X,Y:PRINT"  ":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"      ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT"
 ":LOCATE X-1,Y+3:PRINT"     ":RETURN
720 IF Z=1 THEN LOCATE X+3,Y+2:PRINT"●":ELSE LOCATE X+3,Y+2:PRINT" "
730 LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"_∪_":LOCATE X-1,Y+2:PRINT" ■ ":L
OCATE X-1,Y+3:PRINT"┘  └":RETURN
740 IF Z=1 THEN LOCATE X+3,Y+1:PRINT"●":ELSE LOCATE X+3,Y+1:PRINT" "
750 LOCATE X,Y:PRINT" ⌒":LOCATE X-1,Y+1:PRINT"\∪/":LOCATE X-1,Y+2:PRINT" ■ ":L
OCATE X-1,Y+3:PRINT"/  \":RETURN
760 ' ********** ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ **********
770 IF HS<S THEN HS=S:LOCATE 70,2:PRINT USING"#####";HS
780 SOUND 45,10:SOUND 50,20:GOSUB 1040:LINE(2,78)-(25,92),5,BF:LOCATE 2,20:PRINT
 CHR$(&HF9);"REPLAY";CHR$(&HF8);:LOCATE 3,22:PRINT CHR$(&HFA);"HIT [Y/N]
```


★ベーマガを買いに書店へ行ったら小学生がマイコンの300円の本がないとブツブツ言っていた。(兵庫県明石市・堀田一博18才)……【編：本屋さんに置いてある部数が少ないのか売切れたのか，どっちだろう？】

```
790 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 790
800 IF K$="Y" OR K$="y" THEN GOSUB 840:GOTO 180 :ELSE IF K$="N" OR K$="n" THEN E
ND ELSE 790
810 ' ********** ｻﾌﾞ ﾙｰﾁﾝ etc. **********
820 LOCATE 10,0:PRINT" ◠    ◠":LOCATE 9,1:PRINT"＼◡／ ＼◡／":LOCATE 10,2:PRINT"■■
 ■■":RETURN
830 M1=6+(M+1)^2:LOCATE M1,0:PRINT"   ":LOCATE M1-1,1:PRINT"     ":LOCATE M1-1,2:P
RINT"     ":RETURN
840 LINE(12,20)-(53,35),5,BF:LINE-(26,39),5,BF:LINE(57,39)-(48,63),5,BF:LINE(66,
44)-(117,87),5,BF:LINE(2,78)-(25,92),6,BF:RETURN
850 LOCATE 15,1:PRINT"▄▄▄▄◣  ▄  ◢▄▄▄◣"
860 LOCATE 15,2:PRINT"■   ■  ■  ■   ■"
870 LOCATE 15,3:PRINT"■   ■  ■  ■"
880 LOCATE 15,4:PRINT"■■■■■  ■  ■ ■■  ■■■■"
890 LOCATE 15,5:PRINT"■   ■  ■  ■   ■"
900 LOCATE 15,6:PRINT"■   ■  ■  ■   ■"
910 LOCATE 15,7:PRINT"■■■■◤  ■  ◥■■■◤"
920 LOCATE 3,9:PRINT "◢■■■◣ ■   ■ ■■■■■ ◣ ◢ ◢■■■■◣ ■■■■■■ ■ ■
◣ ■ ■■■■■"
930 LOCATE 3,10:PRINT "■    ■ ■   ■ ■   ■ ■◣◢■ ■    ■ ■   ■ ■
◣  ■ ■"
940 LOCATE 3,11:PRINT "■       ■   ■ ■   ■ ■◥◤■ ■    ■ ■   ■ ■
■◣ ■ ■"
950 LOCATE 3,12:PRINT "◥■■■◣  ■   ■ ■■■■■ ■  ■ ■■■■■■ ■■■■■■ ■
■ ◣■ ■■■■■"
960 LOCATE 3,13:PRINT "     ■ ■   ■ ■   ■ ■  ■ ■    ■ ■   ◣ ■
■  ◥■ ■"
970 LOCATE 3,14:PRINT "■    ■ ■   ■ ■   ■ ■  ■ ■    ■ ■   ■ ■
■   ◥■ ■"
980 LOCATE 3,15:PRINT "◥■■■◤ ◥■■■◤ ■■■■■ ■  ■ ■    ■ ■   ■ ■
■   ■ ■■■■■"
990 GOSUB 1150
1000 LOCATE 17,19:PRINT CHR$(&HF9);"[4] <=== KEY ===> [6]"
1010 LOCATE 40,21:PRINT CHR$(&HFA);"GET SCORE !!"
1020 LOCATE 45,23:PRINT"HIT <RETURN> KEY !"
1030 RETURN
1040 LOCATE 6,5:PRINT"◢■◣ ◢■◣ ■◣◢■ ■■■"
1050 LOCATE 6,6:PRINT"■ _ ■■■ ■ ■ ■ ■___"
1060 LOCATE 6,7:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
1070 LOCATE 6,8:PRINT"◥■◤ ■ ■ ■ ■ ■ ■■■"
1080 LOCATE 33,13:PRINT"◢■■◣ ■  ■ ■■■■ ■■■◣"
1090 LOCATE 33,14:PRINT"■  ■ ■  ■ ■    ■  ■"
1100 LOCATE 33,15:PRINT"■  ■ ■  ■ ■    ■  ■"
1110 LOCATE 33,16:PRINT"■  ■ ■  ■ ■■■■ ■■■◤"
1120 LOCATE 33,17:PRINT"■  ■ ■  ■ ■    ■  ◣"
1130 LOCATE 33,18:PRINT"■  ■ ◥◣◢◤ ■    ■  ■"
1140 LOCATE 33,19:PRINT"◥■■◤  ■   ■■■■ ■  ■":RETURN
1150 FOR I=1 TO 20:READ SO,SL:SOUND SO,SL*7:NEXT:RETURN
1160 ' ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀ
1170 DATA 55,4,55,4,55,4,55,3,57,1,50,3,50,1,50,3,50,1,50,8,50,3,50,1,50,3,50,1,
50,8,48,3,48,1,48,3,48,1,48,4
1180 ' ﾎﾞｰﾄ
1190 DATA 2,7,16,4,12,39,12,36,16
1200 ' ﾘｸ & ﾌﾈ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1210 DATA 13,0,54,12,38,20,40,36,50,48,83,70,90,102,89,130,94,159,80,149,85,130,
76,118,55,131,56,136,60,159,63
1220 'ｾﾝｽｲｶﾝ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1230 DATA 17,123,35,129,35,129,43,126,42,123,39,119,43,64,43,61,40,58,36,61,31,6
4,28,99,28,102,18,112,18,114,28,119,28,123,31,129,28,129,35,3,64,28,70,31,72,36,
70,40,64,43 ,3,99,28,107,27,109,24,107,21,101,20,4,106,18,106,12,103,12,103,9,11
0,9,110,18
1240 ' ｸｻ & ﾀｶﾗ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1250 DATA 3,5,48,2,38,7,24,9,36,5,48,4,39,56,36,51,39,45,41,52,42,53,39,56,6,56,
85,51,78,47,74,50,68,55,66,52,71,56,76,56,85,1,120,91,123,80,136,79
1260 'ｾﾝｽｲｶﾝ ﾉ ﾃﾞｰﾀ 2
1270 DATA 58,20,65,20,63,21,71,21,70,21,72,28,114,18,116,28,113,21,115,21,114,24
,116,27,123,31,123,39,90,37,100,37,112,32,112,39,116,32,119,32,119,32,116,39
1280 ' PAINT ﾃﾞｰﾀ
1290 DATA 10,13,3,10,90,6,140,70,1,130,85,7,6,35,4,39,51,4,50,75,4,105,35,6,126,
32,6,126,38,6,105,23,1,82,35,1,62,35,2,108,12,2,107,17,2
1300 ' ﾏｽﾄ & ｶｹﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
1310 DATA 132,27,153,23,132,39,155,35,132,51,159,47,141,18,148,62,29,73,41,77,38
,93,60,90,94,93,107,96,122,63,159,67,126,68,159,72,130,73,159,77,137,78,157,81,1
0,52,16,50,16,50,23,57,7,64,20,65,20,65,24,75
1320 DATA 130,92,133,90,132,88,135,86,127,90,130,90,138,86,140,87
1330 DATA 64,30,68,32,70,36,68,39,64,41,82,29,87,31,88,35,87,39,82,41,78,40,76,3
5,77,31
```

★オーイ，マイナー君‼カシオのＰＢ－100のプログラムはまだかいナー‼(横浜市・安藤友義13才)……【編：ながらくお待たせしました。今月号から登場したのでヨロシク‼それとプログラムはカセットで送ってネ！】

PC-6001用

立体3次元迷路



宇野　弘晃

はじめに

このプログラムはベーマガ1982年５月号のベーシックマスターＬ２／Jr.用のプログラムを移植したものです。

ゲームの説明

ベーシックマスターのものと同じですが，いちおう説明します。まず６×６の迷路空間であり，プレイヤーは奥のほう（ＸＹＺがすべて１のところ）にいます。迷路の方向もベーシックマスターと同じでＸ，Ｙ，Ｚと＋，－によって表され，出口はＸ，Ｙ，Ｚがすべて＋の方向にあります。また迷路内は無重力です（これもベーシックマスターと同じ）。

新しく追加したのは，迷路の中の番地としてＸ，Ｙ，Ｚにいま現在いる場所を表示してあります（最初はすべて１で，出口がすべて６）

操作方法

現在いるところから出口に出ればよいのです。上下左右にはカーソルキーのそれぞれ↑↓←→向きで，スペース・キーで前に進みます。ＳＴＥＰＳは進んだ回数です。迷路の表示も同じで，つきあたりの壁などは白で，そうでない壁と出口は黒で表示してあります。

それからと中でやめたいときは［ＳＨＩＦＴ］＋［／］キーを押してください。

プログラムについて

ベーシックマスター用のとほとんど変わりません。変数などは自分でもわからないのがあり，変数表などは書きません（どうもすみません）。それから改造ですが，迷路を大きくしたり，マップなどを表示させるのもよいでしょう。音楽も自分の好きな曲を入れてください。

最後に

書き忘れましたが，このプログラムは16Ｋでも32Ｋでもできます。ページ数はどちらも２ページにしてください。それと，ＰＯＫＥ文があるので注意してください。

★

参考文献：マイコンＢＡＳＩＣマガジン1982年５月号　立体三次元迷路

CHECKER FLAG

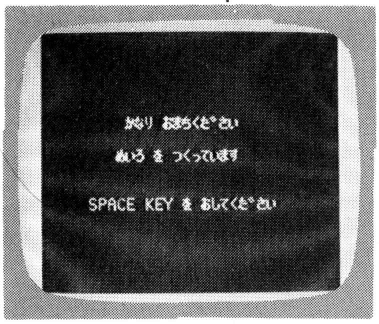
影：やった！100ステップ突破！

編：影さん！何か誤解しているんじゃない？このゲームはステップ数を競うのではなく，迷路をぬけ出すんですよ。それも立体的な！

影：なに？立体的？すると上下左右前後に動けるわけね。なるほど。ん？☆〜♂♯♀♪……ドテ！

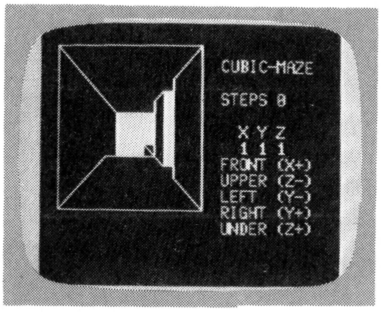
Dr.D：頭がオーバーヒートか。このままほっておこう。読者のみなさんも，せいぜいガンバッテくれたまえ。手ごたえあるゾ！このゲーム。

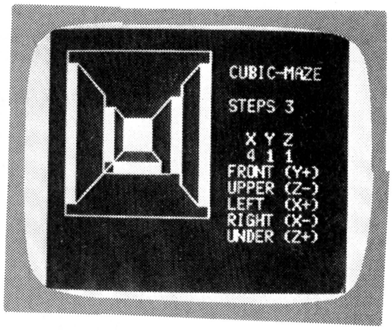
★マイナーさん！いっしょにガンバロウネ！デザインのオニイさん！表紙がヨウチクサイヨー!!（北海道札幌市・佐藤昌泰13才）……【編：ついにこのアダ名が定着してしまった。デザイン部のオニイサン：アイヨ!!】



▲《写真１》「かなり おまちください」この一言がＲＵＮ後の待ち時間のイライラを消してくれる

▼《写真２》スタートのようす。一歩先の右，もう一歩先の右と下があいている





▲《写真３》左右，一歩先の右，もう一歩先の左と下があいている

立体３次元迷路のプログラム・リスト

```
0 REM ************************
1 REM *                      *
2 REM *   ﾘｯﾀｲ 3ｼﾞｹﾞﾝ ﾒｲﾛ     *
3 REM *                      *
4 REM * 1983 1 14          *
5 REM *            PM 1000  *
6 REM *                      *
7 REM *  By Hiroaki Uno      *
8 REM *                      *
9 REM ************************
10 SCREEN4,2,2:CLEAR50,&HDB00
20 DIM D(6):FORI=1TO6:READD(I):NEXTI
30 N=32:FORI=&HDB00TO&HDCFF:POKEI,1:NEXT
I:I=RND(-TIME)
40 DATA 1,-1,8,-8,64,-64
50 CLS:LOCATE9,5:PRINT "ｶﾅﾘ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ ";T
AB(72);"ﾒｲﾛ ｦ ﾂｸｯﾃｲﾏｽ "
60 FORP=&HDB49TO&HDC6DSTEP64:FORQ=0TO40S
TEP8:FORR=0TO5
70 POKEP+Q+R,4:NEXTR:NEXTQ:NEXTP:M=&HDCB
6:POKEM,5:POKEM+64,3:A=M
80 POKE A,2:J=1:FORI=1TO6:Q=D(I)+A:P=PEE
K(Q):IFP=5THENPOKEQ,1:GOTO100
90 IFP=4THENPOKEQ,5:J=0
100 NEXTI:IF J<>0 GOTO 130
110 Q=A+D(INT(RND(1)*6+1)):IFPEEK(Q)<5GO
TO 110
120 A=Q:GOTO 80
130 FORI=&HDB49TOM:IFPEEK(I)=5THENA=I:I=
M:NEXTI:GOTO 80
140 NEXTI:FORI=&HDB49TOM:IFPEEK(I)=2THEN
A=I:I=M
150 NEXTI:S=0:H=64:H1=-8:H2=-1:H3=1:H4=8
:H5=-H
160 U$="Z+)":V$="Y-)":W$="X-)":X$="X+)":
Y$="Y+)":Z$="Z-)"
170 FORI=1TO5:PRINTCHR$(7);:NEXTI
180 LOCATE5,10:PRINT "SPACE KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞ
ｻｲ";
190 IFINKEY$<>" "GOTO 190
200 CLS:LINE(15,15)-(136,136),1,B
210 LOCATE19,2:PRINT"CUBIC-MAZE":LOCATE2
1,6:PRINT "X Y Z"
220 LINE(16,16)-(135,135),0,BF:LINE(208,
96)-(223,155),0,BF
230 LINE(200,48)-(255,59),0,BF:LINE(168,
84)-(207,95),0,BF
240 LOCATE19,4:PRINT"STEPS";S;:LOCATE19,
8:PRINT"FRONT (";U$;
250 LOCATE19,9:PRINT"UPPER (";V$;:LOCATE
19,10:PRINT "LEFT  (";W$;
260 LOCATE19,11:PRINT"RIGHT (";X$;:LOCAT
E19,12:PRINT"UNDER (";Y$;
270 X1=2:Y1=2:X2=16:Y2=2:X3=2:Y3=16:X4=1
6:Y4=16
280 Y=INT((A-&HDB00)/64):Y0=(A-&HDB00)-Y
*64:X=INT(Y0/8):Z=(Y0-X*8)
290 LOCATE20,7:PRINT Z;X;Y
300 M=A:P=PEEK(M):FOR R=0 TO 6
310 P1=PEEK(M+H1):P2=PEEK(M+H2):P3=PEEK(
M+H3):P4=PEEK(M+H4)
320 IFP1=P2THENLINE(X1*8,Y1*8)-(X1*8+7,Y
1*8+7),1
330 IFP1=1GOTO360
340 LINE(X1*8,Y1*8-1)-(X2*8+7,Y1*8-1),1
350 LINE(X1*8+8,Y1*8)-(X2*8-1,Y1*8+7),1,
BF
360 IFP1=P3THENLINE(X2*8+7,Y2*8)-(X2*8,Y
2*8+7),1
370 IFP3=1GOTO 400
380 LINE(X2*8+8,Y2*8)-(X2*8+8,Y4*8+7),1
390 LINE(X2*8,Y2*8+8)-(X2*8+7,Y4*8-1),1,
BF
400 IFP2=P4THENLINE(X3*8+7,Y3*8)-(X3*8,Y
3*8+7),1
410 IFP2=1GOTO 440
420 LINE(X1*8-1,Y1*8)-(X1*8-1,Y3*8+7),1
430 LINE(X1*8,Y1*8+8)-(X1*8+7,Y3*8-1),1,
BF
440 IFP4=P3THENLINE(X4*8,Y4*8)-(X4*8+7,Y
4*8+7),1
450 IFP4=1GOTO480
460 LINE(X3*8,Y3*8+8)-(X4*8+7,Y3*8+8),1
470 LINE(X3*8+8,Y3*8)-(X4*8-1,Y4*8+7),1,
BF
480 IFP=2GOTO 540
490 LINE(X1*8+8,Y1*8+7)-(X2*8-1,Y2*8+7),
1,BF
500 LINE(X3*8+8,Y3*8)-(X4*8-1,Y4*8),1,BF

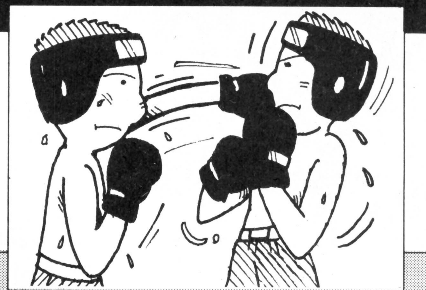
510 LINE(X1*8+7,Y1*8+8)-(X3*8+7,Y3*8-1),
1,BF
520 LINE(X2*8,Y2*8+8)-(X4*8,Y4*8-1),1,BF

530 R=9:GOTO 570
540 X1=X1+1:Y1=Y1+1:X2=X2-1:Y2=Y2+1:X3=X
3+1:Y3=Y3-1:X4=X4-1:Y4=Y4-1
550 M=M+H:P=PEEK(M):IFP>1GOTO570
560 LINE(X1*8,Y1*8)-(X4*8+7,Y4*8+7),1,BF
:R=9
570 NEXTR:IFPEEK(A)=3THENLOCATE6,9:PRINT
 "E X I T":GOTO 710
580 IFINKEY$<>""GOTO 580
590 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO 590
600 IFA$=" "ANDPEEK(A+H)>1THENS=S+1:A=A+
H:GOTO 220
610 IFA$=CHR$(30)GOTO 670
620 IFA$=CHR$(31)GOTO 680
630 IFA$=CHR$(29)GOTO 690
640 IFA$=CHR$(28)GOTO 700
650 IFA$<>"?"GOTO 590
660 LOCATE2,13:PRINT "ﾄｳﾄｳ GIVE UP ｼﾏｼﾀｶ
....":GOTO 720
670 R=H:H=H1:H1=H5:H5=H4:H4=R:A$=U$:U$=V
$:V$=Z$:Z$=Y$:Y$=A$:GOTO220
680 R=H:H=H4:H4=H5:H5=H1:H1=R:A$=U$:U$=Y
$:Y$=Z$:Z$=V$:V$=A$:GOTO220
690 R=H:H=H2:H2=H5:H5=H3:H3=R:A$=U$:U$=W
$:W$=Z$:Z$=X$:X$=A$:GOTO220
700 R=H:H=H3:H3=H5:H5=H2:H2=R:A$=U$:U$=X
$:X$=Z$:Z$=W$:W$=A$:GOTO220
710 LOCATE2,13:PRINT "ﾔｯﾀ! ﾔｯﾄ ﾃﾞﾚﾀ! ｵﾒﾃ
ﾞﾄｳ!!"
720 LOCATE2,14:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｼﾏｽｶ [Y/N]"
;
730 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO 730
740 IFA$="y"GOTO 50
750 IFA$<>"n"GOTO 730
```


★みなさん！影の会を作りましょう。Dr.Dの会をつぶしましょう!!（神奈川県秦野市・**高原剛司13才**）……【**編**：私は責任が持てません。**編集長**：どっちが勝つかしばらく様子を見るとするか。**Dr.D，影**：ムム――ッ!!】

PC-6001用

BOXING TRAINING



石川　直宏

はじめに

このゲームはボクシングに一番大切な反射神経を養うゲームです。最初の結果が悪くても，何回もチャレンジして反射神経をきたえてください。

ゲームの内容

ＲＵＮするとデモ画面，説明がでて名前を聞いてくるので入れてください。やりかたは，右の赤いメータがなるべく上のほうにいったときに SPACE を押してください。しかし，メータは上までいかないときもあります(上にいくほうが少ない)。また，あまり打たないでいると，GAME OVERになってしまいます。

SPACE を押すとパンチがでてタイミングにより，パンチの重さがでます。回数は全部で10回です。10回おわると，トータルのパンチ力と，それに適したメッセージがでます。

ゲームのこつ

特にこつはありませんが，自分で絶対に何kg以下のパンチはださないときめてやることと，１回のチャンスをものにするということだと思います。

プログラムについて

ページ数は「２」にしてください。とくに改造する点はありませんが，メッセージの基準を変えたい人は710行～730行を適当にかえてください。あと，このプログラムは，ひらめきと同時に，どんどん変えていったのできたなくなってしまってすいません。

終わりに

書き忘れましたが，最初に流れる曲はロッキーのテーマです。あと，最初に入れた名前の頭文字がボクサーのトランクスに表示されます。もう一つ，300kg以上のパンチをだすとサンドバッグがゆれます(右の黄色の線はサンドバッグのつもりです)。最後に，手伝ってくれ，「おもしろい！」といってくれた芦沢君，どうもありがとう。

CHECKER FLAG

影：♪ジャーンジャジャーンジャジャジャジャジャーン♪　レディース　アンド　ジェンツルー—　アラッ，舌がもつれちゃった。

編：なにやってんですか。またいつもの病気が始まってるんだから——。

Dr.D：おいおい，早くしないとワシの出番がなくなるじゃないか。

編：失礼しました。Dr.，このゲームは１月号ＰＣ－8001用の「空手」に，よく似てますね。

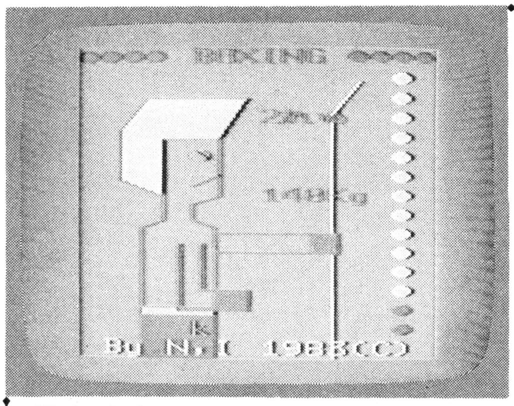
Dr.D：うむ，たしかにそうだな。この手のプログラムのシカケは単純なんだ。390行のメイン・ルーチンを見てごらん。このＳＴＲＩＧ(０)という関数でスペース・バーの状態を調べ，パンチ力の表示の比較をしてるんだ。

編：そのあとは，指定先の行番号へ飛んで，画面表示をしてるんですね。

Dr.D：そうだ。

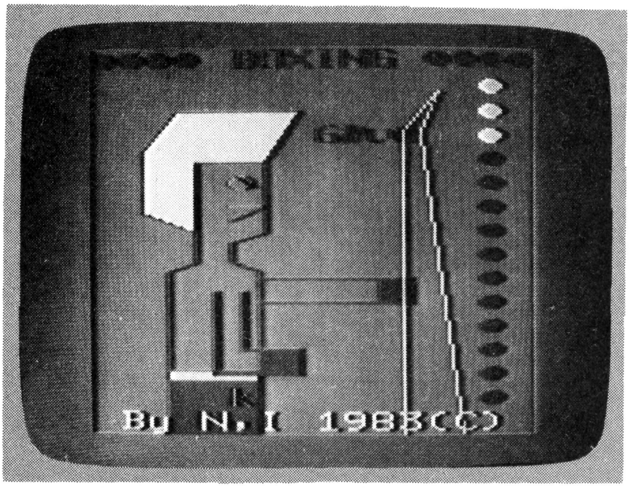
影：そうだそうですよ，みなさん！

★WIDTH 80 リターン！ どうだＯＦのコーナーが広がっただろう！（大阪市・石橋孝一16才）……【編:ワーツ，ホント？それでは私もWIDTH 0 リターン！】



《写真1》パンチ力140kg！

《写真2》パワーがあるとサンド・バッグが動く



BOXING TRAINING のプログラムリスト

```
1 REM●●● DEMO ●●●
2 CONSOLE0,16,0,0:SCREEN 3,2,2:C
LS:GOSUB1000
3 FORI=0TO8STEP2:LINE(I,10+I)-(6
0+I,75+I),4,B
4 LINE(I,90+I)-(60+I,150+I),4,B:
LINE(0,75)-(60,90),4,BF
5 LINE(85+I,90+I)-(115+I,150+I),
2,B
6 LINE(130+I,90+I)-(150+I,150+I)
,2:LINE(150+I,90+I)-(130+I,150+I
),2
7 LINE(165+I,90+I)-(165+I,150+I)
,2:LINE(165+I,100+I)-(170+I,110+
I),0,BF
8 LINE(180+I,90+I)-(200+I,150+I)
,2,B:LINE(180+I,150+I)-(200+I,15
0+I),0
9 LINE(220+I,90+I)-(250+I,150+I)
,2,B
10 LINE(220+I,150+I)-(250+I,190+
I),2,B:LINE(220+I,150+I)-(220+I,
185),0
12 NEXT
13 FORK=0TO1500:NEXT
14 HS=0
15 GOSUB800
16 K=1:H=0
18 REM●●●がめん●●●
19 SCREEN 3,2,2:COLOR 4:CLS
20 LINE(50,30)-(30,50)
30 LINE-(30,80)
40 LINE-(60,90)
50 LINE-(60,55)
```

```
60 LINE-(100,55)
70 LINE-(120,30)
80 LINE(50,30)-(120,30)
90 LINE(100,55)-(100,90)
95 LINE-(80,95)
100 LOCATE5,5:PRINT "○"
110 LOCATE5,5:PRINT "・"
120 LINE(80,77)-(100,77)
130 LINE(80,95)-(80,105)
135 LINE-(97,110)
136 LINE-(97,200)
140 PAINT(70,40),2,4
150 PAINT(70,40),2,4
160 LINE(60,90)-(60,105)
170 LINE-(45,110)
180 LINE-(45,200)
190 LINE(45,165)-(95,165)
195 LINE(45,195)-(95,195)
196 LINE(45,160)-(95,160)
197 PAINT(50,163),2,4
200 PAINT(50,185),4,4
210 COLOR1:LOCATE5,14:PRINTLEFT$
(A$,1)
211 FORI=14TO1 STEP-1
212 COLOR2:LOCATE14,I:PRINT"●"
213 NEXT
220 LINE(180,197)-(180,40)
230 LINE-(200,20)
240 COLOR4:LOCATE0,0:PRINT"●●●●
BOXING ●●●●";:LOCATE0,15
241 COLOR2:PRINT " By N,I 1983(C
)";
242 COLOR 4
245 LOCATE4,10:PRINT "||"
```

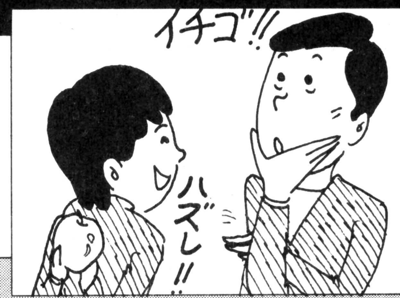

★英語の授業中に書いています。みつかったら編集部のみなさんのせいです。(山形県酒田市・**五十嵐茂範15才**)
……【**影**：五十嵐君！心配するな，先生も君のことをよーく知ってるはずだから。**編**：キツーイお言葉!!】

```
250 LOCATE4,11:PRINT " ┃┃"
260 LOCATE4,12:PRINT " ┗┳┓"
270 LOCATE4,13:PRINT " ┗┻┛"
280 PAINT(110,155),4,4
290 PAINT(100,155),4,4
380 LOCATE7 ,3:PRINT K;"かいめ"
389 REM●●●メイン ルーチン●●●
390 FOR A=1TO20
399 Y=INT(RND(3)*14)+1
400 FORI=14TOYSTEP-1
410 COLOR4:LOCATE14,I:PRINT "●"
415 IFSTRIG(0)=1THENGOTO 500
420 NEXTI
430 FORI=YTO14
435 COLOR2:LOCATE14,I:PRINT"●"
440 IFSTRIG(0)=1THENGOTO 500
450 NEXTI
460 NEXTA
470 GOTO 605
499 REM●●●パンチ うったあと●●●
500 P=400-(I*20)
501 COLOR 1:LOCATE5,5:PRINT "●"
503 LINE(85,62)-(95,67),4
508 LINE(80,77)-(100,77),1
509 LINE-(80,84),4
510 FOR Q=6TO9
515 COLOR 4
520 LOCATEQ,9 :PRINT "━"
530 LOCATEQ,10:PRINT"━"
540 NEXTQ
550 LOCATE10,9:PRINT "┳┓":LOCATE
10,10:PRINT "┻┛"
551 PAINT(180,115),4,4
555 SOUND6,15:SOUND7,7
556 SOUND8,16:SOUND9,16
557 SOUND10,16:SOUND12,16
558 SOUND13,0
559 IFP<300THEN572
560 FORQ=1TO3
561 LINE(180,197)-(180,40),1
562 LINE-(200,20),1
563 LINE(200,20)-(190,40),2
564 LINE-(215,197),2
565 LINE(200,20)-(190,40),1
566 LINE-(215,197),1
567 LINE(180,197)-(180,40),2
568 LINE-(200,20),2
569 NEXTQ
572 LOCATE 7,7:PRINT P;"Kg"
573 H=H+P
574 K=K+1
600 FORE=0TO600
601 NEXTE
602 IFK=11THENGOTO 605
603 GOTO 19
604 REM●●●GAME OVER●●●
605 SCREEN 3,2,2:COLOR 4:CLS
610 IFH>HSTHENHS=H
620 LOCATE0,1:PRINT"HI-SCORE ";H
S
700 LOCATE2,5:PRINT A$"さんの パンチり
ょくの ごうけいは";H;"Kgです"
710 IFH>3499THENGOTO 750
720 IFH>3199THENGOTO 760
730 IFH>2800THENGOTO 770
740 LOCATE2,8:PRINT "のぞみは ありません
。ねなさい":GOTO 775
750 LOCATE2,8:PRINT "あなたには プロAき
ゅうの ちからが あります。":GOTO 775
760 LOCATE2,8:PRINT "あなたには プロBき
ゅうの ちからが あります。":GOTO 775
770 LOCATE2,8:PRINT "もっと れんしゅう し
ましょう !!"
775 LOCATE3,12: PRINT "PLAY AGAI
N?":SOUND7,56
776 LOCATE5,14:PRINT "(Y or N)"
777 PLAY "o6c16d16e16f16g16a16b1
6o7c5o6g16o7c16"
778 IFINKEY$="y"THENGOTO 15
779 IFINKEY$="n"THENGOTO900
780 GOTO 778
799 REM●●●せつめい●●●
800 CONSOLE0,16,0,0:SCREEN 1,1,1
:COLOR 1,1,1:CLS
810 LOCATE7,0:PRINT"●●●●BOXING●●
●●"
820 LOCATE2,2:PRINT "このゲームはBOXI
NGにひつような、はんしゃしんけいを"
821 LOCATE2,4:PRINT "やしなうためのゲーム
です"
822 LOCATE2,6:PRINT "みぎのメーターがう
えにいったとき[SPACE]KEYを"
823 LOCATE2,8:PRINT "おしてください。たた
しメーターはうえにいかないことが"
824 LOCATE2,10:PRINT"あります。また あまり
うたないとGAME OVERです"
825 LOCATE4,12:PRINT "かいすう・・・10か
い  GOOD LUCK!!"
826 FORI=0TO500:NEXT
827 LOCATE3,14:INPUT "What your
name";A$
830 RETURN
900 SCREEN1:COLOR2:CLS
910 LOCATE7,7:PRINT "Good by for
 now・・・"
920 PLAY"o8c8o7b8a8g8f8e8d8c4o6b
8o7c8"
930 FORI=0TO1500:NEXT
940 CLS:END
999 REM ●●●Music●●●
1000 FORW=1TO2
1010 PLAY"g16N46;4.o5c2.R6405c16
05d4.04g2.R32"
1011 NEXTW
1020 RETURN
1100 REM*****************
1200 REM* BOXING*TRINING *
1210 REM*   1983年1月19日   *
1220 REM*  MADE IN HINO   *
1230 REM*    by・・・GOE    *
1240 REM*****************
```

★あのねぼくねマイコンほしいの。でもねお金あるのに買えないの。ねえねえどうしたらいいの？影さんおしえてー！（秋田県雄勝郡・**佐藤　聡14才**）……**【影：私にお金を下さい。私が買って君に貸してあげるから！】**

PC-6001用

グラフィック霊感ゲーム



田坂　和隆

はじめに

ＰＣ－6001を買って，３か月目に作って投稿するゲームです。

このゲームは非常に単純なのでグラフィックの部分には力を入れて作りました。

ゲームの内容

画面の下方に出てくる五つのものの中から画面上方の四角の中にかくされているのは何かを勘で当てるゲームです。

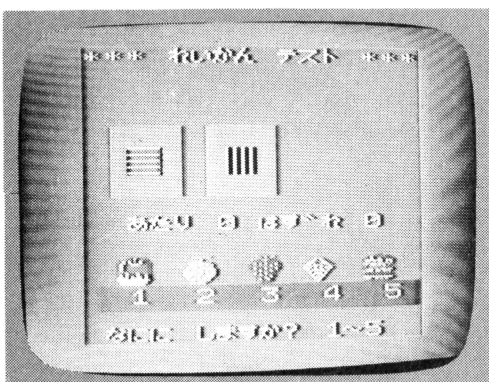
遊びかた

１～５までの数の中から好きな数を一つ入力してください。そしたら“ひらく？”とでてくるのでⓎを押して開けてみてください。

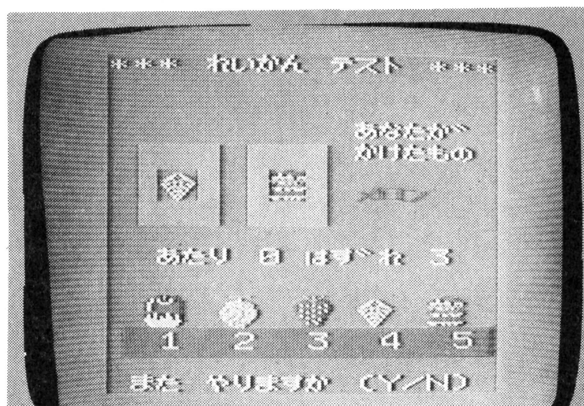
当った回数のパーセントが表示され，霊感があるかどうかがわかります。

改造のコツ

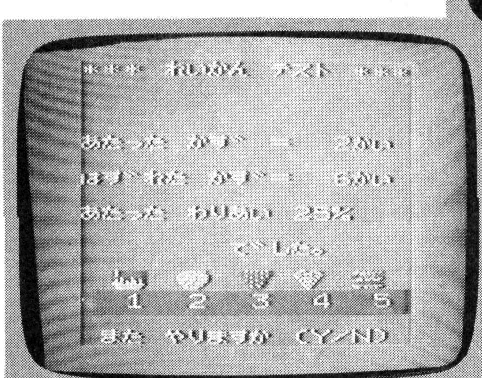
いまのままでは簡単だと思う人は390行のR1の価をもっと複雑にしてください。



▲《写真１》リンゴ、メロン、イチゴ、ダイヤ、ハンバーガーのどれかを選ぶ



▲《写真２》メロンを選び，二つのフタをオープンしたがハズレ！



◀《写真３》結果をパーセンテージで示してくれる

★４人の中で１番若いのは影さんだよねー。ぼくはそう信じているのだ。(秋田市・佐藤　淳13才)……【影：そうなのだ。編：アアッ，ウソついてるー。ほんとは私の方が――影：ウルサイ！上司命令だ!!編：ブスッ！】

後書き

1600行からのＤＡＴＡは一見マシン語に見えますがまったくちがうので気楽に打ち込んでください。それから，最初はMr.Duらしき物を作ろうと思いりんごを作っていたのですがリンゴをうつすのがあまりにもおそいのでこれにかえてしまいました。

CHECKER FLAG

編：ひとことドーゾ。

Dr.D：内容はともかく，画面の楽しさ，美しさがこのプログラムを光らせたといえる。

編：ホント。ゲームとしてはどうということもないけれど，なんだか引つけるものがあります。

Dr.D：逆に，かなりいいゲームでも画面がツマラないのでボツになる例もあるな。本人は根暗でも画面は目いっぱい明るく！というのが，ボツ族への私のアドバイスだ。

グラフィック霊感ゲームのプログラム・リスト

```
100 KY=0:AT=0:HA=0:V=&HEA0D
120 SCREEN3,2,2:COLOR,3:CLS
130 COLOR2:LOCATE0,0:PRINT"*** れいかん テスト ***";
140 LINE(90,50)-(140,95),1,BF
150 LINE(104,64)-(127,81),3,BF
160 LINE(20,50)-(70,95),1,BF
170 LINE(34,64)-(57,81),3,BF
190 V=&HF303:RESTORE1610:GOSUB1010
200 V=&HF309:RESTORE1650:GOSUB1010
210 V=&HF30F:RESTORE1690:GOSUB1010
220 V=&HF314:RESTORE1730:GOSUB1010
230 V=&HF31A:RESTORE1770:GOSUB1010
235 LOCATE2,9:PRINT"あたり 0 はずれ 0"
240 LINE(10,154)-(250,170),4,BF
250 COLOR2:LOCATE1,13:PRINT" 1  2  3  4  5 "
260 FORI=1TO100:A$=INKEY$:NEXT
261 LINE(104,64)-(127,81),4,BF
262 FORI=104TO127STEP6
263 LINE(I,64)-(I,81),2
264 NEXTI
265 LINE(33,64)-(54,81),4,BF
266 FORI=64TO81STEP4
267 LINE(33,I)-(54,I),2
268 NEXTI
270 COLOR2:LOCATE1,15:PRINT"なにしますか? 1";CHR$(126);"5";
280 A$=INKEY$:A=VAL(A$):IFA<1ORA>5THEN280
290 COLOR3:LOCATE1,15:PRINT"なにしますか? 1";CHR$(126);"5";
300 COLOR2:LOCATE1,15:PRINT"わかりました";A;" ですね。";
305 COLOR3:LOCATE10,6:PRINTC$
310 ONAGOTO320,330,340,350,360
320 C$="りんご":GOTO370
330 C$="メロン":GOTO370
340 C$="いちご":GOTO370
350 C$="ダイヤ":GOTO370
360 C$="バーガー"
370 COLOR2:LOCATE10,3:PRINT"あなたが":LOCATE10,4:PRINT "かけたもの"
380 COLOR4:LOCATE10,6:PRINTC$
390 R1=INT(RND(1)*5+1):R2=INT(RND(R1)*5+1)
400 COLOR3
410 FORI=1TO100:A$=INKEY$:NEXT:LOCATE1,15:PRINT"わかりました";A;" ですね。";
420 COLOR2:LOCATE1,15:PRINT"はこをひらきますか?(Y)";
430 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN450
440 GOTO430
450 KY=KY+1
455 V=&HEA0D:GOSUB460:V=&HEA04:GOSUB465:GOTO520
460 ONR1GOTO470,480,490,500,510
465 ONR2GOTO470,480,490,500,510
467 RETURN
470 RESTORE1610:GOSUB1010:RETURN
480 RESTORE1650:GOSUB1010:RETURN
490 RESTORE1690:GOSUB1010:RETURN
500 RESTORE1730:GOSUB1010:RETURN
510 RESTORE1770:GOSUB1010:RETURN
520 COLOR3:LOCATE1,15:PRINT"はこをひらきますか?(Y)";
530 IFA<>R1ANDA<>R2THENGOTO620
540 COLOR3:LOCATE5,9:PRINTAT
550 AT=AT+1
560 COLOR2:LOCATE5,9:PRINTAT
570 LOCATE1,15:PRINT"また やりますか (Y/N)";:FORI=0TO100:A$=INKEY$:NEXT
```

★２月号P.106の人に賛成！影さんがカワイソーです。もっと大切にしてあげよう，こんな人でも。（岡山市・武用素宏13才）……【**影**：こんな人でも？ウェ～ン!!**編**：ア～ア，武用君これでは逆効果ですヨ！**影**：ビェ～ン!!】

```
580 A$=INKEY$
590 IFA$="y"THEN615
600 IFA$="n"THEN660
610 GOTO580
615 COLOR3:LOCATE1,15:PRINT"また やりますか (Y/N)";:GOTO 260
620 COLOR3:LOCATE12,9:PRINTHA
630 HA=HA+1
640 COLOR2:LOCATE12,9:PRINTHA
650 GOTO570
660 LINE(0,35)-(255,140),3,BF:COLOR2
670 LOCATE0,4:PRINT"あたった かず = ";AT;"かい"
680 LOCATE0,6:PRINT"はずれた かず= ";HA;"かい"
690 LOCATE0,8:PRINT"あたった わりあい";(AT/KY)*100;"%"
700 LOCATE7,10:PRINT"でした。":FORI=0TO1000:NEXT
710 SCREEN1,1,1:CLS:IF(AT/KY)*100<49THEN730
720 GOTO740
730 PRINT"あなた は れいかん が ないようです":FORI=0TO1000:NEXT:GOTO 900
740 IFKY=1THENPRINT"あなたは ずるい!!だから もういちど":FORI=0TO1000:NEXT:RUN
750 IFKY<5THENPRINT"5 かい中で れいかんが わかるか!!":FORI=0TO1000:NEXT:GOTO900
760 PRINT"VERY GOOD !!!!!!!!!!!":FORI=0TO1000:NEXT
900 END
1010 FORI=0TO17:FORJ=0TO2
1020 READA$
1030 POKEV+I*32+J,VAL("&h"+A$)
1040 NEXTJ,I
1050 RETURN
1600 REM りんご
1610 DATAaf,e2,fa,bf,f3,fe,b7,73,7e,f7,7f,7f,df,d5,ff,df,ff,ff,df,ff,ff
1620 DATAdf,ff,ff,df,ff,ff,ff,ff,ff,fd,fd,ff,dd,fd,f7,dd,dd,77,55,d5,77
1630 DATA55,55,55,95,55,56,95,55,56,a5,55,5a
1640 REM めろん
1650 DATAa8,00,0a,aa,a2,aa,aa,a6,aa,a8,14,2a,a5,45,1a,a0,54,46,85,04,42
1660 DATA90,41,16,11,54,55,41,14,44,15,44,45,01,14,54,14,10,04,90,51,52
1670 DATA81,01,1a,a1,10,0a,a9,05,2a,aa,11,aa
1680 REM いちご
1690 DATAa8,a2,8a,aa,22,2a,af,c0,fa,bf,f3,fe,bf,ff,fe,f7,77,f7,ff,ff,7f
1700 DATAff,ff,ff,f7,f7,f7,bf,7f,7e,bf,ff,fe,a7,f7,fa,af,7f,fa,af,ff,7a
1710 DATAab,f7,ea,ab,7d,ea,ab,ff,ea,aa,ff,aa
1720 REM ダイヤ
1730 DATAaa,aa,aa,aa,aa,aa,aa,80,aa,aa,19,2a,a8,62,4a,a1,48,52,84,80,84
1740 DATAaa,11,2a,91,88,91,a6,11,26,a0,44,42,a9,88,9a,a8,95,8a,aa,6a,6a
1750 DATAaa,04,2a,aa,99,aa,aa,84,aa,aa,a2,aa
1760 REM バーガー
1770 DATAaa,be,aa,af,ff,fa,bd,ff,fe,fd,f7,ff,d5,55,d5,82,20,88,00,00,00
1780 DATA89,44,62,ee,ae,bb,ef,ff,ff,85,11,45,a5,96,56,bf,fb,ee,fb,ff,ff
1790 DATAbf,be,ee,55,55,55,d7,dd,df,bf,ff,fe
```

SHOP情報

コンピュータ・イレブン７号店がオープン

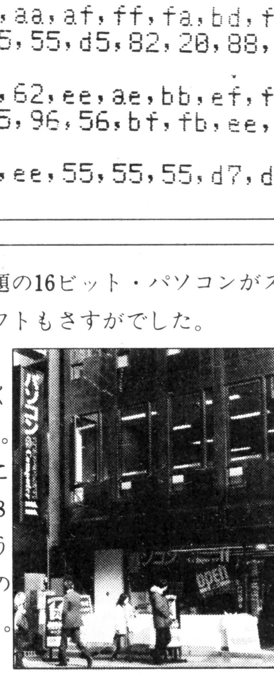
コンピュータ・イレブン新宿西口７号店（東京都新宿区西新宿１－９－13 津屋忠之社長）がオープンしました。ＴＥＬは03(342) 4821(代)です。

場所は，新宿駅の西口改札から歩いて２分。高層ビル街の中の高倉第２ビルの１階にあります。いつも人だかりがしてるから，すぐにわかりました。

お店をのぞいてみると，ホビー・コーナーとビジネス・コーナーがありました。ホビー・コーナーにはいろんなパソコンとソフト・テープがいっぱい。いつでも自由に使ってかまわないそうです。ビジネス・コーナーには，話題の16ビット・パソコンがズラリ。オリジナル・ソフトもさすがでした。

五十嵐智也店長以下，スタッフ10名がやさしくあなたを迎えてくれます。

なお，この本が出るころには，新橋駅近くに８号店がオープンするそうです。近い将来，君の家の近くにも出現するかもネ。



▲コンピュータ・イレブン新宿西口７号店

★プログラム・リストの中によくでてくるＧＯＴＯをみると気持ちがわるくなる。（徳島県海部郡・**後藤誠利13才**）……【**編**：ギャハハ！ケッサクですね。影さんこの意味わかる？**影**：??**編**：にぶいなあ，ゴトーですよ！】

PC-8001／PC-8801(N)／PC-8001mkII

STOP!! はるみちゃん！

森　巧尚



こんにちは！

こんにちは，森　巧尚です。

え～と，最近僕は「ＰＣ－8801くん」を買ったんです。ナント！　ほんとに「スゴイちから！」を持っている「ＰＣくん」，だから「こったゲームを作ろう！」と思って作ったのが，このゲームなんです。

あそびかた

あの，「はるみのゲームライブラリー」で有名な，はるみちゃんのゲームです。

はるみちゃんは，毎日ミルク屋さんまでミルクを買いに行きます。ところが行き道にははるみちゃんのきらいな「イヌくん」と「コオロギくん」がいるんです。よけながら，ミルク屋さんまで行って，家まで帰ると，100点もらえます。

イヌ小屋は，10こあって緑や黄色のときは安心なんだけど赤色になるとつぎに「イヌくん」が飛び出してくるしるしなので気を付けないといけないんです。

コオロギくんは，ずっと下から上へ歩いてるだけだけど上のはしまで行くと「とつぜん」下から出てくるので気を付けて！

やっとミルクを買って帰っても，着がえをしたら，また買いに行くんです。ちなみにこのゲームでは，３着服を持っています。３回ミルクを買って帰ると，コオロギが１匹ふえてむずかしくなるんです。

おわりに

このゲームのタイトルを画くのに，約26秒かかったり，やっていると，色がいろいろでてくることもありますが，ＰＣくんでゲームを作るのになれていないからごめんなさい。

なお，３回びっくりするとゲーム・オーバーです。

参考資料

「ＰＣ－8001　はるみのゲームライブラリー」
「ＰＣ－6001　はるみのゲームライブラリー」
「ＰＣ－8001　はるみのプログラミング・レッスン」
Ｂマガ　１月号「ＡＬＩＥＮ　ＨＵＮＴＥＲ」

つけたし!!

プログラム入力の際，160行から190行までの「■」は，［ＧＲＰＨ］キーを押しながらＭを押したキャラクタです。

変　数　表

ＨＡ＄(Ｘ)	＝ハルミチャン
Ｄ＄	＝イヌクン
Ｈ＄	＝イヌゴヤ
Ｈ	＝ハイスコア
Ｓ	＝スコア
Ｒ	＝ノコリ回数
Ｘ，Ｙ	＝ハルミ位置
Ｃ	＝コオロギ
Ｄ	＝イヌ番号
ＣＲ	＝コオロギ数
ＣＬ	＝ハルミカラー
Ｍ	＝ミルクフラグ
ＣＹ(Ｘ)	＝コオロギ位置
ＤＯ(Ｘ)	＝イヌフラグ

★月２回発行する＝投稿者がふえる＝給料がふえる。どうだすこの公式は!?（大阪府茨木市・高橋洋之15才）……
【編：なんだすこの公式は？高橋君は重要なことを忘れてるのではないの？当然仕事もふえるのよネー!!】

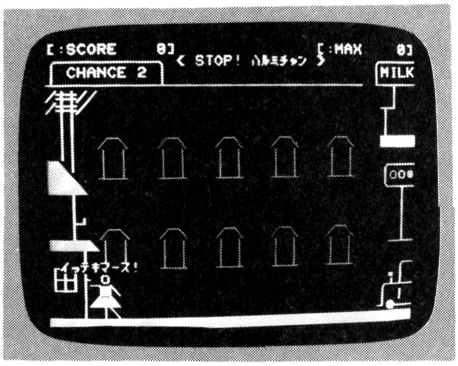
CHECKER FLAG

編：LⅡでおなじみの森君のソフト，ついにPCでも登場ですね。

Dr.D：森君のアイデアには感心するよ。ところでやはりはるみちゃんは人気があるのう。まっ，ワシにはおよばんが……。

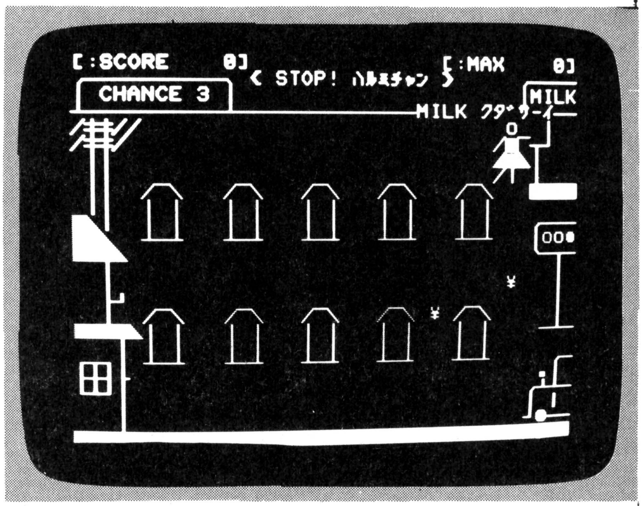
編：そうですね。「Dr.Dを殺せ！」なんていうタイトルのゲームは名古屋の猪俣　勝君，横浜市の秋元雄二郎君から，「Dr.Dのさいふどろぼう」が東京都の岡村一幸君からといったぐあいに，すばらしい内容の投稿がきてますもんね。

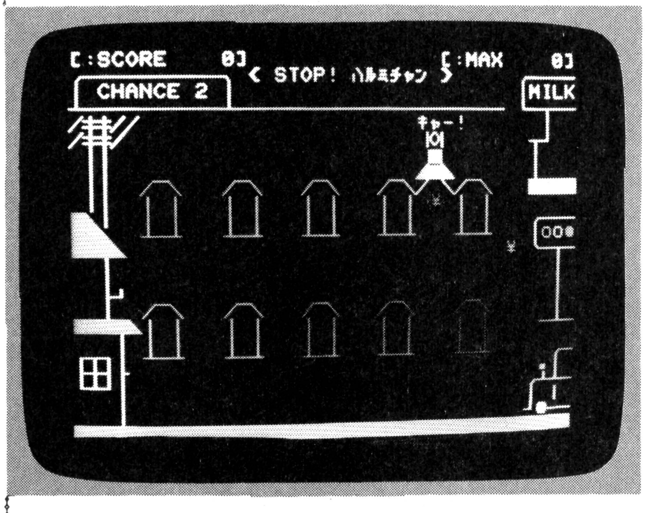
Dr.D：…………。



▲《写真１》元気にでかけたはるみちゃん

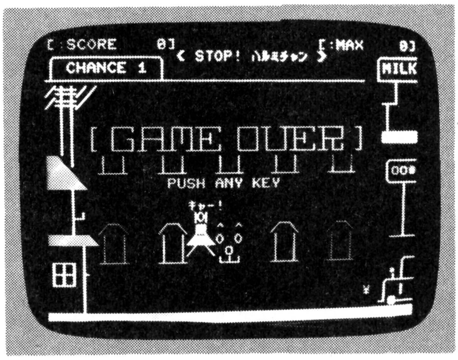
▼《写真２》ミルクを買いにいきました





▲《写真３》Hなコオロギ大きらい

▼《写真４》犬君そんなにほえないで！



PC-8001/8801

★影さん！お父さんはソードのM−5を買えと言うけど，ぼくはP8かX1がほしいんです。（東京都東大和市・林健太郎12才）……【影：M−5は安いからお父さんの気持はよくわかる。これをムゴイ（M5い）話と言う。】

```
10 REM ************************
20 REM ***                  ***
30 REM *** < STOP !!        ***
40 REM ***       ﾊﾙﾐ ﾁｬﾝ !> ***
50 REM ***                  ***
60 REM ***      By Y.M O ri ***
70 REM ***                  ***
80 REM ************************
90 REM
100  DEFINT A-Z
110 DIM HA$(4),CY(5),DO(10),T%(10)
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
130 :COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
140 H=0
150 BK$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
160 HA$(1)=" O "+BK$+"▔■＼"+BK$+"▲▲"+BK$+" || "
170 HA$(2)=" O "+BK$+"▔■＼"+BK$+"▲▲"+BK$+" |＼"
180 HA$(3)=" O "+BK$+"／■▔"+BK$+"▲▲"+BK$+"／| "
190 HA$(4)=" O "+BK$+"／■▔"+BK$+"▲▲"+BK$+" || "
200 H$=    "／＼"+BK$+"| |"+BK$+"| |"+BK$+"┴─┴"
210 D$=    "^ ^"+BK$+"O O"+BK$+" O "+BK$+"└┘"
220 CL$=   "   "+BK$+"   "+BK$+"   "+BK$+"   "
230 REM ----- T I T L E -----
240 PRINT CHR$(12);:RESTORE
250 Y=8:X=4:N=3:COLOR 3
260 FOR I=0 TO 1
270  FOR J=1 TO 4
280   FOR K=1 TO N
290    READ D
300    FOR L=7 TO 0 STEP -1
310    IF 2^L>D THEN GOTO 340
320    PSET(X,Y):PSET(X,Y+1)
330    D=D-2^L:BEEP 1:BEEP 0
340    X=X+1
350    NEXT L
360   NEXT K
370   Y=Y+2:X=I*12+4
380  NEXT J
390  :COLOR 3
400  PRESET(4,14):PRESET(5,14)
410  Y=24:X=16:N=7:COLOR 5
420 NEXT I
430 :COLOR 3
440 LOCATE  5,13:PRINT HA$(3);
450 LOCATE  4,18:PRINT "ﾊﾙﾐﾁｬﾝ";
460 :COLOR 6
470 LOCATE 22,12:PRINT D$;
480 LOCATE 21,17:PRINT "ｲﾇ ｸﾝ";
490 :COLOR 4
500 LOCATE 30,13:PRINT "¥";
510 LOCATE 28,17:PRINT "ｺｵﾛｷﾞ ｸﾝ";
520 :COLOR 1
530 LOCATE 12,14:PRINT  "8"
540 LOCATE 11,15:PRINT "4+6"
550 LOCATE 12,16:PRINT  "2"
560 :COLOR 7
570 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH ANY KEY"
580 REM ----- ﾀｲﾄﾙ DATA -----
590 DATA 247,189,234,130, 37, 42
600 DATA 243. 53.224.243, 61.138
610 DATA 147,185, 47,163,210,119
620 DATA  72,146,169, 42,162, 18
630 DATA  85, 72,247,189,170,179
640 DATA  30,245, 64,214,181,234
650 DATA 179,218,213,200
660 I$=INKEY$
670 IF I$="" THEN 660
680 REM ----- S T A R T -----
690 S=0 :R=3 :CR=2 :CL=3
700 X=4 :Y=20 :C=1 :D=1 :HN=1 :M=0
710 FOR I=1 TO 5
720  CY(I)=23
730  DO(I)=0:DO(I+5)=0
740 NEXT I
750 REM ----- SCREEN -----
760 PRINT CHR$(12);
770 :COLOR 7
780 PRINT "[:SCORE      ]              [:MAX      ]";
790 PRINT "┌──────────┐ < STOP! ﾊﾙﾐﾁｬﾝ >        ┌────┐";
800 PRINT "| CHANCE   |                        |MILK|";
810 PRINT "└──────────┴────────────────────────└────┘";
820 PRINT "／卄／／                                |  ";
830 PRINT "／卄／                                ┬┘  ";
840 PRINT " ||                                   |  ";
850 PRINT " ||                                   |  ";
860 PRINT " ||  ／＼   ／＼   ／＼   ／＼   ／＼    ▬▬▬";
870 PRINT " ||  | |   | |   | |   | |   | |       ";
880 PRINT "◣|   ┴─┴   ┴─┴   ┴─┴   ┴─┴   ┴─┴    ┌──┐";
890 PRINT "◣◣                                   |○○●";
900 PRINT "◣◣◣                                  └┬─┘";
910 PRINT "   |                                  |  ";
920 PRINT "   |                                  |  ";
930 PRINT "   ├                                  |  ";
940 PRINT "   |  ／＼   ／＼   ／＼   ／＼   ／＼    |  ";
950 PRINT "◣◣◣◣| |   | |   | |   | |   | |    ─┴─";
960 PRINT "    | ┴─┴   ┴─┴   ┴─┴   ┴─┴   ┴─┴   ┌─";
970 PRINT " ┌┬┐|                               ・| ";
980 PRINT " ├┼┤├                               ┌┴┐ ";
990 PRINT " └┴┘|                               | | ";
1000 PRINT "    |                              ┘●─";
1010 PRINT "    |
1020 :COLOR 2
1030 LOCATE 0,10:PRINT "◣";
1040 LOCATE 0,11:PRINT "◣◣";
1050 LOCATE 0,12:PRINT "◣◣◣";
1060 LOCATE 0,17:PRINT "◣◣◣◣";
1070 LOCATE 39,11:PRINT "●"
1080 :COLOR 6:LOCATE 37,11:PRINT "O";
1090 :COLOR 4:LOCATE 36,11:PRINT "O";
1100 LINE(0,24)-(39,24),"■",1
1110 FOR I=5 TO 30 STEP 6
1120  LOCATE I, 8:PRINT H$;
1130  LOCATE I,16:PRINT H$;
1140 NEXT I
1150 :COLOR 7:LOCATE 0,0
1160 PRINTUSING "[:SCORE#####]                [:MAX#####]";S;H;
1170 LOCATE 8,2:PRINTUSING "##";R;
1180 :COLOR CL:LOCATE X,Y:PRINT HA$(2);
1190 GET@(1,19)-(8,19),T%
1200 :COLOR 5
```

★ベーマガに女性がよく出るようになりうれしい！（東京都江東区・**赤石昭宏17才**）……【**編**：高橋はるみちゃんや堀さん，井上さん，みんな女性のプログラマー。なぜかベーマガをベーマーガレットって呼んでるとか。】

```
1210 LOCATE 1,19:PRINT "ｲｯﾃｷﾏｰｽ!";
1220 BEEP 1:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1230 :COLOR 7:PUT@(1,19)-(8,19),T%
1240 BEEP 0:COLOR 4
1250 LOCATE 5,16:PRINT H$;
1260 REM ----- MAIN LOOP -----
1270 '
1280 VX=0 :VY=0
1290  IF INP(0)=239 THEN VX=-1
1300  IF INP(0)=191 THEN VX= 1
1310  IF INP(0)=251 THEN VY= 1
1320  IF INP(1)=254 THEN VY=-1
1330 IF VX=0 AND VY=0 THEN 1500
1340 IF VX=0 THEN 1410
1350 IF INT((Y-4)/8)<>(Y-4)/8 THEN 1500
1360 IF X+VX<4 OR X+VX>32 THEN 1500
1370 LOCATE X,Y:PRINT CL$;
1380 :COLOR CL:X=X+VX
1390 LOCATE X,Y:PRINT HA$(HN+VX+2);
1400 GOTO 1460
1410 IF INT((X-8)/6)<>(X-8)/6 THEN 1500
1420 IF Y+VY<4 OR Y+VY>20 THEN 1480
1430 LOCATE X,Y:PRINT CL$;
1440 :COLOR CL:Y=Y+VY
1450 LOCATE X,Y:PRINT HA$(HN+3);
1460 IF X=32 AND Y=4  AND M=0 THEN 1790
1470 IF X= 4 AND Y=20 AND M=1 THEN 2000
1480 HN=1-HN:BEEP 1:BEEP 0
1490 REM ----- D O G -----
1500 D=D+1 :IF D>10 THEN D=1
1510 IF RND(C)>.4 THEN 1680
1520 DO(D)=DO(D)+1 : COLOR 4
1530 IF DO(D)>1 THEN COLOR 6
1540 IF DO(D)>3 THEN COLOR 2
1550 DY=8:DX=D*6-1
1560 IF D>5 THEN DX=DX-30:DY=16
1570 IF DO(D)=5 THEN 1600
1580 LOCATE DX,DY:PRINT H$;
1590 GOTO 1680
1600 :COLOR 6
1610 LOCATE DX,DY:PRINT D$;
1620 FOR I=1 TO 100
1630 BEEP 1:BEEP 0
1640 NEXT I
1650 :COLOR 4:DO(D)=0
1660 IF ABS(X-DX)<4 AND ABS(Y-DY)<5 THEN 2150
1670 LOCATE DX,DY:PRINT H$;
1680 REM ----- CRICKET -----
1690 C=C+1 :IF C>CR THEN C=1
1700 IF RND(C)>.5 THEN 1260
1710 CX=39-C*6:CY(C)=CY(C)-2
1720 LOCATE CX,CY(C)+2:PRINT " ";
1730 IF CY(C)<4 THEN CY(C)=22
1740 :COLOR 4:BEEP 1
1750 LOCATE CX,CY(C)  :PRINT "¥";
1760 BEEP 0
1770 IF ABS(X+1-CX)<2 AND ABS(Y+1-CY(C))<3 THEN 2150
1780 GOTO 1260
1790 REM ----- M I L K -----
1800 GET@(26,3)-(36,3),T%
1810 :COLOR 5
1820 LOCATE 26,3:PRINT "MILK ﾜﾀﾞｻｰｲ";
1830 BEEP 1:FOR I=1 TO 500:NEXT I
1840 :COLOR 7:PUT@(26,3)-(36,3),T%
1850 BEEP 0
1860 GET@(30,3)-(38,3),T%
1870 :COLOR 1
1880 LOCATE 30,3:PRINT "ﾊｲ 60円!"
1890 LOCATE 35,4:PRINT "M";
1900 FOR I=1 TO 300:NEXT I
1910 :COLOR 7:PUT@(30,3)-(38,3),T%
1920 GET@(26,3)-(36,3),T%
1930 :COLOR 5
1940 LOCATE 26,3:PRINT "ｱﾘｶﾞﾄｳ !";
1950 BEEP 1:FOR I=1 TO 500:NEXT I
1960 :COLOR 7:PUT@(26,3)-(36,3),T%
1970 BEEP 0:M=1
1980 LOCATE 35,4:PRINT " ";
1990 GOTO 1490
2000 REM ---- SCORE ADD SUB ----
2010 GET@(3,19)-(9,19),T%
2020 :COLOR 5
2030 LOCATE 3,19:PRINT "ﾀﾀﾞｲﾏｰ!"
2040 BEEP 1:FOR I=1 TO 1000:NEXT I
2050 :COLOR 7:PUT@(3,19)-(9,19),T%
2060 BEEP 0
2070 S=S+100
2080 IF CL=6 THEN 2120
2090 IF CL=5 THEN CL=6
2100 IF CL=3 THEN CL=5
2110 GOTO 2130
2120 CL=3 :CR=CR+1 :IF CR>4 THEN CR=2
2130 FOR I=1 TO 700:NEXT I
2140 GOTO 700
2150 REM ----- O U T -----
2160 :COLOR CL
2170 LOCATE X,Y  :PRINT " ロ ";
2180 LOCATE X,Y+1:PRINT " ■ ";
2190 LOCATE X,Y+3:PRINT "／ ＼";
2200 :COLOR 6
2210 LOCATE X,Y-1:PRINT "ｷｬｰ!";
2220 BEEP 1:FOR I=1 TO 1500:NEXT I
2230 BEEP 0
2240 R=R-1 :IF R>0 THEN 700
2250 REM ----- GAME OVER -----
2260 :COLOR 4:LOCATE 0,0
2270 IF S>H THEN H=S :COLOR 2
2280 PRINTUSING "[:SCORE#####]                [:MAX#####]";S;H;
2290 :COLOR 1
2300 LOCATE 4,7 :PRINT "┌ ┌─┐┌─┐┌┬┬┐  ┌─┐┬─┬┬─┐ ┐"
2310 LOCATE 4,8 :PRINT "│ │┐├─┤│││├  │ ││ │├ ├┬┘ │"
2320 LOCATE 4,9 :PRINT "└ └─┘┴ ┴┴┴┴┘  └─┘└─┘└─┘┴ ┘"
2330 LOCATE 12,12:PRINT "PUSH ANY KEY"
2340 I$=INKEY$
2350 IF I$="" THEN 2340
2360 :::::::::: GOTO 230 ::::::::::
2370 '
2380 REM ==================
2390 REM  FORESIGHT ﾃ ﾅﾝﾔ ?
2400 REM ==================
```

★影さん！毎月ＢＢコーナーをやって下さい。ぼくもそのうちゲームを送ります。約束ですよ！（石川県河北郡・**藤橋宏幸12才**）……**【影：**指きりげんまんウソついたら，ウソついたらブーブー・コーナーにしょーっと！**】**

PC-8001／PC-8801(N)／PC-8001mkII

黒ひげ危機一発！



藤井　淳

はじめに

POKE，PEEKの使いかたがよくわからないので，ドンパチするゲームはできませんでした。しかし，このゲームは，ドンパチするゲームの合間に遊べばおもしろいと思います。

ゲームの内容

RUNするとタイトルが表示されます。ここで，スペース・キーを押せば，タル・黒ひげ（ほんとうは，白ひげ）・刀が表示され，ゲーム・スタートです。スタートすると「ナンバンノ　カタナ？」と聞いてくるので，1～10までの刀の番号を入力してください。

入力すると，その番号の刀がタルに刺さります。もしその刀が黒ひげを刺してしまう刀だとゲーム・オーバーになります。成功するとスコアに10点プラスされ，つぎの刀の番号の入力待ちになります。9回成功すると一面クリアでボーナスとしてスコアに100点プラスされます。

ゲームの改造

1回の失敗でゲーム・オーバーになるのがいやな人は3回失敗したらゲーム・オーバーというふうに適当に改造してください。それからもっと音をいれたりもできます。

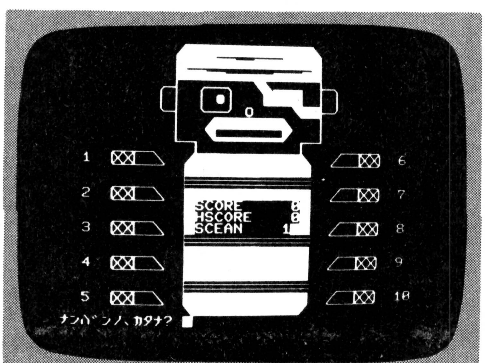
終わりに

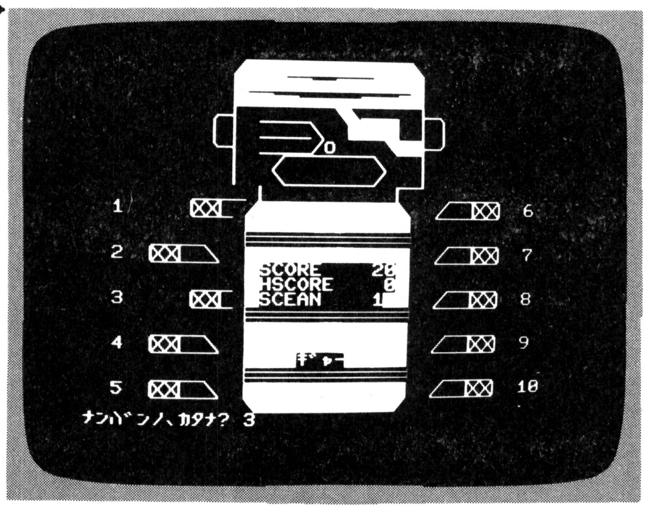
はじめて完成したまともなゲームですが，我ながらよくできたと思っています。

参考にした物：

TOMYポケットメイト黒ひげ危機一発
マイコンBASICマガジン11月号
「COSMO　MISSILE」

▼《写真1》ジャ～ン！ゲーム・スタート





▲《写真2》ギャ～！

★いつもいじめられてる影さんのために「影友の会」を作ったよ。やったー!!（神奈川県横浜市・西村淳郎14才）
……【編：わざわざ会員証まで送ってくれてアリガトウ。自分の会なのに影さんは一影：私も入れてくれ!!】

CHECKER FLAG

Dr.D：ムッ！サイゴの３本目がむずかしい。よし！８！ヤッタ……。フーッ（息をはいて）それ！３！ウギャ～！ヤラレター！

編：こ・この熱中ぶりは異常だ。おもしろい。

Dr.D：何をブツクサ言っとるんだ。精神統一のじゃまだ。**リスト２**をよーく見ておけ。

編：さすがDr. これに入れかえると，入力は０～９の各１キーですみ，ＲＥＴＵＲＮを押さないでもすむようになるんですね。ありがとうDr.

《リスト１》黒ひげ危機一発のプログラム・リスト

```
10 DIM A(16),B(16),C(10):ME=1
20 PRINTCHR$(12):CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:GOSUB730
30 PRINTCHR$(12):GOSUB500:L=0
40 FORI=8TO21STEP3:L=L+1
50 LOCATE4,I:PRINT " ____"
60 LOCATE1,I+1:PRINTL;" ▷◁  ＼"
70 LOCATE4,I+2:PRINT " ￣￣￣  ":NEXTI
80 FORI=8TO21STEP3:L=L+1
90 LOCATE27,I:PRINT " ____"
100 LOCATE27,I+1:PRINT "／  ▷◁ ";L
110 LOCATE27,I+2:PRINT "￣￣￣":NEXTI
120 COLOR3:LOCATE11,0:PRINT "◢■■■■■■■■■■◣"
130 LOCATE11,1:PRINT "■■■■■■■■■■■■"
140 LOCATE11,2:PRINT "■■■■■■■■■■■■"
150 COLOR7:LOCATE9,3:PRINT"┌┤   ╭─╮   ◥▬▬   ├╮"
160 LOCATE9,4:PRINT"││   │●│   ■■■   ││"
170 LOCATE9,5:PRINT"└┤   ╰─╯ o  ◥■╯"
180 LOCATE11,6:PRINT "│   ◢■■■■◣    │"
190 LOCATE11,7:PRINT "│   ◥▬▬▬▬◤    │"
200 LOCATE11,8:PRINT "￣┐          ┌─"
210 GET@(3,8)-(9,10),A
220 GET@(27,8)-(33,10),B
230 FORJ=1TO10:BEEP1:FORI=0TO20:BEEP0:NEXTI:NEXTJ:CONSOLE23,24,0,1
240 S=INT(RND(1)*10)+1:IFS=0THEN240
250 Z=Z+1:SC=SC+10:LOCATE0,23
260 COLOR7:PRINT "ﾅﾝﾊﾞﾝﾉ ｶﾀﾅ";
270 INPUTK:IFK>10ORK<1THEN280ELSE290
280 PRINT "ﾓｳ 1ﾄﾞ!":GOTO 260
290 IFC(K)=99THEN280ELSEC(K)=99:IFK>5THEN340ELSE300
300 P=K*3+5:O=P+2:U=1*3+1:J=U+6
310 PUT@(U,P)-(J,O),A,5:FORI=0TO20:NEXT
320 PUT@(U+1,P)-(J+1,O),A,5:FORI=0TO20:NEXT
330 PUT@(U+2,P)-(J+2,O),A,5:FORI=0TO20:NEXT:GOSUB500:GOTO 380
340 P=(K-5)*3+5:O=P+2:U=1*3+23:J=U+6
350 PUT@(U,P)-(J,O),B,5:FORI=0TO20:NEXT
360 PUT@(U-1,P)-(J-1,O),B,5:FORI=0TO20:NEXT
370 PUT@(U-2,P)-(J-2,O),B,5:FORI=0TO20:NEXT:GOSUB500:GOTO 380
380 IFK=STHEN410ELSE390
390 BEEP1:FORI=0TO100:NEXT:BEEP0
400 IFZ=9THEN480ELSE250
410 FORI=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT
420 LOCATE16,19:PRINT "ｷﾞｬｰ":GOSUB650
430 FORI=0TO1000:NEXT:PRINT CHR$(12);
440 LOCATE10,12:PRINT "YOUR SCORE";SC:IFHC<SCTHENHC=SC:LOCATE13,10:PRINT "Hi-SCO
RE!!"
450 LOCATE5,14:PRINT "[ DO YOU WANT REPLAY  <y/n>? ]"
460 K$=INKEY$:IFK$="y"THEN470ELSEIFK$="n"THENENDELSE460
470 SC=0:FORI=1TO10:C(I)=0:NEXT:Z=0:ME=1:GOTO 30
480 PRINTCHR$(12);:LOCATE11,10:PRINT ME;"ﾒﾝｸﾘｱ":PRINT:PRINTTAB(12);"BONUS 100":B
EEP1:FORI=0TO1000:NEXT:BEEP0:SC=SC+100
490 FORI=1TO10:C(I)=0:NEXT:Z=0:ME=ME+1:GOTO 30
500 COLOR5:LOCATE11, 9:PRINT" ◢■■■■■■■■■◣ "
510 LOCATE11,10:PRINT" ■■■■■■■■■■■ "
520 COLOR2:LOCATE11,11:PRINT" ├══════════┤ "
```

PC 8001 8801

★ＭＺ－700にカッコが２種類あるんですね。これをまちがえるとＲＵＮしないんですよ！影さん知ってた？（熊本県玉名郡・**八村太史15才**）……【**影**：えっ，八村君はいままで知らなかったの？カッコわるい!!】

```
530 COLOR5:LOCATE11,12:PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
540 LOCATE11,13:PRINT" ■";:COLOR7:PRINTUSING"SCORE  ####";SC;:COLOR5:PRINT"■ "
550 LOCATE11,14:PRINT" ■";:COLOR7:PRINTUSING"HSCORE ####";HC;:COLOR5:PRINT"■ "
560 LOCATE11,15:PRINT" ■";:COLOR7:PRINTUSING"SCEAN    ##";ME;:COLOR5:PRINT"■■"
570 COLOR2:LOCATE11,16:PRINT" ├════════════════┤ "
580 COLOR5:LOCATE11,17:PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
590 LOCATE11,18:PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
600 LOCATE11,19:PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
610 COLOR2:LOCATE11,20:PRINT" ├════════════════┤ "
620 COLOR5:LOCATE11,21:PRINT" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
630 LOCATE11,22:PRINT" ◥■■■■■■■■■■■■■■■■◤ "
640 RETURN
650 COLOR7:LOCATE13,3:PRINT "____ "
660 LOCATE13,4:PRINT      "____＼"
670 LOCATE13,5:PRINT      "_____／"
680 LOCATE14,6:PRINT "／￣￣￣￣￣＼"
690 LOCATE14,7:PRINT "＼_________／":FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
700 FORI=0TO500:NEXT
710 RETURN
720 C=INT(RND(1)*6)+1:IFC=0THEN720ELSECOLORC
730 LOCATE2,2:PRINT "
740 LOCATE2,3:PRINT "
750 LOCATE2,4:PRINT "
760 LOCATE2,5:PRINT "
770 LOCATE2,6:PRINT "
780 LOCATE2,7:PRINT "                              ":COLORC+1
790 LOCATE0, 9:PRINT "
800 LOCATE0,10:PRINT "
810 LOCATE0,11:PRINT "
820 LOCATE0,12:PRINT "
830 LOCATE0,13:PRINT "
840 LOCATE0,14:PRINT "
850 LOCATE0,15:PRINT "
860 LOCATE10,19:PRINT "Hit [SPACE] key "
870 FORI=0TO80:IFINKEY$=" "THEN890ELSENEXT
880 GOTO 720
890 RETURN
```

《リスト2》 こう改造するとゲーム進行がスムーズになる

```
260 COLOR7:PRINT "ﾅﾝﾊﾞﾝﾉ､ｶﾀﾅ";
261 KE$=INPUT$(1):IF KE$<"0" AND KE$>"9" THEN 261 ELSE IF KE$="0" THEN KE$="10"
270 K=VAL(KE$):IFK>10ORK<1THEN280ELSE290
```

ＭＣＬ作戦

世界でたったひとつの ＪＲ−100作っちゃった！



はーい，編集部のみなさんお元気ですか！そして影さん！わたし，影さんの大ファンなの。いつも，Dr. にいじめられてカワイソウ！わたしがDr. から守ってあげる。だから，早くマイコンの使いかたを覚えて，みんなにみんなにやさしく教えてネ！

ところで，わたし世界でたったひとつの，ＪＲ−100を持っているんです。それも，自分で作った，キラキラのメタル・タイプなの。ＪＲ−100のユーザーのみなさん!!あなたも，あなただけのＪＲを，作ってみませんか？

作りかたは，とても簡単！まず，おもちゃ屋さんから，100円のプラモ用の塗料を買ってきます。そして，えのぐ筆を２本（太いものと細いもの）用意して，真剣に塗りはじめるの。色は自分の好みで，ただし，シルバーはよく混ぜてからでないと，ムラになるから気をつけて！

どうですか？とてもきれいになったでしょう。マイコン歴８か月のわたしも，これでまたまた，ヤル気バッチリなのでーす!!

（滋賀県野洲郡野洲町・竹内美由紀19才）

★子供のゲーム用にぴゅう太を買い，ベーマガのパカパカゲームを入力したが，子供は見向きもしません。（兵庫県川西市・**杉山政昭35才**）……**【編**：ようやく投稿がふえはじめました。来月号に期待してください。**】**

PC-8801(N88-BASIC)

スリップ・ダウン



森　巧尚

材　料

○ＰＣ－8801……………………………………一つ
○カラー・ディスプレイ……………………………一つ
○ベーマガ　今月号……………………………１冊
　カセット・テープとテープレコーダーは，お好みに合わせて用意してください。

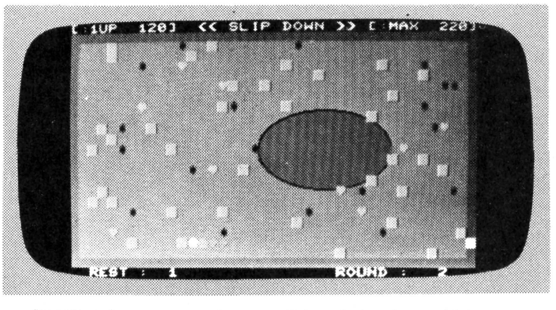
作りかた

　ＰＣ－8801をＮ88－ＢＡＳＩＣのモードにして，このプログラムを打ち込んでください。ＲＵＮさせるとできあがりなんです。

あそびかた

　これは，二つの舞台が用意されてるんです。でも，内容はほとんどいっしょ。
　あなたは，スペル君で，敵のスリルから逃げながらハートを拾ってください。でも床は，氷だったり油がこぼれてたりするからすごくすべるんです。いったん歩きだすともう壁につかまるまでは止まれない!!でも進んでる向きに対して横には動けて，けっきょくななめ移動が可能になります。
　「フローズン　アイス」の面では，氷に穴が，あいているので気をつけてください。もちろん中央の池にも落ちないように。
　「グリーシー　オイル」の面では，岩が落ちているので，ぶつからないように！中央の油壺に落ちる必要はありませんよ。
　敵はすべるのがいやで，慎重に歩いてきます。近づいていてもあわてないこと。これがコツ。
　壁につかまって移動すれば，うまく歩けます。

※変数：▶Ｘ，Ｙ＝スペル位置▶ＸＳ，ＹＳ＝スリップ方向▶ＸＴ，ＹＴ＝スリル位置▶Ｈ＝ハイスコア▶Ｓ＝スコア▶Ｒ＝ラウンド▶Ｔ＝ノコリ▶Ｐ(Ｘ，Ｙ)＝ＰＥＥＫ番地関数▶Ｍ＝画面モード



▲《写真１》ツルツルすべる感じが手に汗にぎらせる！

```
10 REM **********************
20 REM ***                ***
30 REM ***  < SLIP DOWN > ***
40 REM ***                ***
50 REM ***       By       ***
60 REM ***  YOSHINAO MORI ***
70 REM ***                ***
80 REM **********************
90 REM
100 :DEFINT A-Z :SCREEN 0,0
110 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
130 COLOR 4     :CLS
140 DEF FNP(X,Y)=&HF3C8+X*2+Y*120
150 H=0
160 '
170 LOCATE 15,12:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾔ !"
180 SCREEN 0,1 :CLS 2
190 :COLOR=(1,0)
200 :COLOR=(5,0)
210 :COLOR=(7,0)
220 LINE(15,15)-(623,184),7,B
230 CIRCLE(400,100),100,,,,.3
240 T$=    CHR$(&HFF)+CHR$(0)+CHR$(&HEE)
250 T$=T$+CHR$(&HFF)+CHR$(0)+CHR$(&HDD)
260 T$=T$+CHR$(&HFF)+CHR$(0)+CHR$(&HBB)
270 T$=T$+CHR$(&HFF)+CHR$(0)+CHR$(&HDD)
280 PAINT( 16, 17),T$,7
290 PAINT(400,100),5 ,7
300 SCREEN 0,0
310 REM ----- T I T L E -----
320 '
330 :COLOR 3:PRINT CHR$(12);
340 LOCATE 6,1:PRINT "▭▭  |    | ▭▭"
350 LOCATE 6,2:PRINT "|    |    | |  |"
360 LOCATE 6,3:PRINT "▭▭  |    | ▭▭"
370 LOCATE 6,4:PRINT "   | |    | |   "
380 LOCATE 6,5:PRINT "▭▭ ▭▭▭ | |   "
390 :COLOR 5
400 LOCATE 12, 7:PRINT "▭▭  ▭▭ | | | |  |"
410 LOCATE 12, 8:PRINT "|  | |  | | | | ▭ |"
420 LOCATE 12, 9:PRINT "|  | |  | | | | |▭|"
430 LOCATE 12,10:PRINT "|  | |  | | | |  ▭"
440 LOCATE 12,11:PRINT "▭▭  ▭▭  ▭▭▭ |  |"
450 :COLOR 7
460 LOCATE 10,16:PRINT "♠"
470 LOCATE  8,18:PRINT "Spell"
480 :COLOR 2
490 LOCATE 30,16:PRINT "♦"
500 LOCATE 27,18:PRINT "Thrill"
510 :COLOR 4
520 LOCATE 16,17:PRINT  "8"
530 LOCATE 15,18:PRINT "4+6"
540 LOCATE 16,19:PRINT  "2"
550 :COLOR 6
560 LOCATE 10,22:PRINT "PUSH RETURN KEY"
```

➡

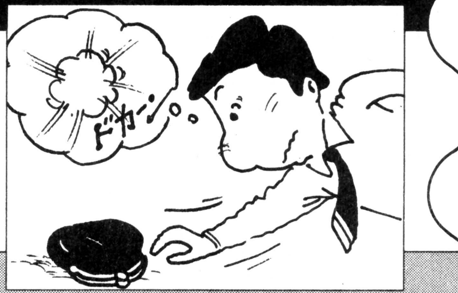
PC 8001 8801

```
570 '
580 I=INP(1)
590 IF I<>127 THEN 580
600 '
610 REM ----- S T A R T -----
620 S=0 :R=1 :T=3 :P=0
630 '
640 REM ----- S C R E E N -----
650 CLS :M=1 :C=5
660 IF INT(R/2)=R/2 THEN M=2 :C=2
670 IF M=1 THEN COLOR=(1,1):COLOR=(5,5)
680 IF M=2 THEN COLOR=(1,6):COLOR=(5,2)
690 :COLOR C
700 FOR I=1 TO 23
710  LOCATE  0,I :PRINT "■";
720  IF I=1 OR I=23 THEN PRINT STRING$(38,"■");
730  LOCATE 49,I :PRINT "■";
740 NEXT I
750 :COLOR 1
760 FOR I=2 TO 22
770  FOR J=1 TO 2
780   LOCATE RND*37+1,I:PRINT "■";
790  NEXT J
800 NEXT I
810 B$="●" :BC=5:IF M=2 THEN B$="*" :BC=0
820 COLOR BC
830 FOR I=2 TO 20 STEP 2
840  FOR J=1 TO R
850   LOCATE RND*37+1,I:PRINT B$;
860  NEXT J
870 NEXT I
880 LOCATE 21, 9:PRINT STRING$(8,CHR$(96));
890 LOCATE 21,15:PRINT STRING$(8,CHR$(96));
900 LOCATE 20,10:PRINT STRING$(10,CHR$(96));
910 LOCATE 20,14:PRINT STRING$(10,CHR$(96));
920 LOCATE 19,11:PRINT STRING$(12,CHR$(96));
930 LOCATE 19,12:PRINT STRING$(12,CHR$(96));
940 LOCATE 19,13:PRINT STRING$(12,CHR$(96));
950 COLOR ABS(BC/5*7-4)
960 FOR Y=4 TO 22-P*2 STEP 2
970  X=RND*36+2
980  IF PEEK(FNP(X,Y))<>32 THEN 970
990  LOCATE X,Y :PRINT "●";
1000 NEXT Y
1010 COLOR 7
1020 LOCATE 0, 0:PRINT USING "[:1UP#####]  << SLIP DOWN >> [:MAX#####]";S;H;
1030 LOCATE 0,24:PRINT USING "  REST : ##                    ROUND : ###";T;R;
1040 REM ----- ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ -----
1050 X=38 :Y=22 :XS=0 :YS=0
1060 XT=1 :YT=2 :F=0
1070 :COLOR 7
1080 LOCATE X ,Y :PRINT "*";
1090 :COLOR 1
1100 LOCATE XT,YT:PRINT "◆";
1110 REM ----- MAIN LOOP -----
1120 '
1130 GOSUB 1200
1140 '
1150 GOSUB 1420
1160 '
1170 IF F=1 THEN 1560
1180 IF F=2 THEN 650
1190 GOTO 1120
1200 REM ----- S P E L L -----
1210  VX=0 :VY=0
1220   IF INP(1)=254 THEN VY=-1 :GOTO 1270
1230   IF INP(0)=251 THEN VY= 1 :GOTO 1270
1240   IF INP(0)=239 THEN VX=-1 :GOTO 1270
1250   IF INP(0)=191 THEN VX= 1 :GOTO 1270
1260  IF XS+YS=0 THEN RETURN
1270  IF XS+YS=0 THEN XS=VX :YS=VY
1280  IF XS<>0 THEN VX=XS
1290  IF YS<>0 THEN VY=YS
1300  X=X+VX :Y=Y+VY
1310  Z=PEEK(FNP(X,Y))
1320  IF INSTR("◆●*"+CHR$(96),CHR$(Z))<>0 THEN F=1
1330  IF Z=135 THEN X=X-VX :Y=Y-VY :XS=0 :YS=0 :BEEP 1 :BEEP 0 :RETURN
1340  LOCATE X-VX,Y-VY:PRINT " ";
1350  :COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT "*";
1360  IF Z<>233 THEN RETURN
1370  BEEP 1:S=S+R*10
1380  :COLOR 7 :LOCATE 0,0
1390  PRINT USING "[:1UP#####]";S;
1400  P=P+1 :IF P=10 THEN F=2 :R=R+1 :P=0
1410  BEEP 0:RETURN
1420 REM ----- T H R I L L -----
1430 :VX=SGN(X-XT)
1440 :VY=SGN(Y-YT)
1450 '
1460 IF RND*1<.5 THEN VY=0 ELSE VX=0
1470 '
1480 Z=PEEK(FNP(XT+VX,YT+VY))
1490 IF Z=235 THEN F=1 :GOTO 1510
1500 IF Z<>32 THEN RETURN
1510 LOCATE XT,YT :PRINT " ";
1520 XT=XT+VX :YT=YT+VY
1530 :COLOR 1
1540 LOCATE XT,YT :PRINT "◆";
1550 RETURN
1560 REM ----- O U T -----
1570 C1=1 :C2=4 :C3=5
1580 IF M=2 THEN C1=6 :C2=3 :C3=2
1590 FOR I=1 TO 100
1600  BEEP 1
1610  COLOR=(5,C1)
1620  COLOR=(5,C2)
1630  COLOR=(5,C3)
1640  BEEP 0
1650 NEXT I
1660 T=T-1 :IF T>0 THEN 650
1670 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1680 COLOR=(5,0)
1690 COLOR=(1,0)
1700 :COLOR 6
1710 LOCATE 5,4:PRINT "════   ══   ═  ═  ════"
1720 LOCATE 5,5:PRINT "|     ═  ═  |═╪═| |    "
1730 LOCATE 5,6:PRINT "| ══ |    | | | | ══   "
1740 LOCATE 5,7:PRINT "|   | ════ |    | |    "
1750 LOCATE 5,8:PRINT "════ |    | |   | ════"
1760 LOCATE 10,10:PRINT "════  |   |  ════  ════"
1770 LOCATE 10,11:PRINT "|   | ═  ═ |     |    |"
1780 LOCATE 10,12:PRINT "|   |  | |  ══     ══╪═"
1790 LOCATE 10,13:PRINT "|   |  ═╪═  |     | |  "
1800 LOCATE 10,14:PRINT "════    |   ════  | ══"
1810 :COLOR 7
1820 LOCATE 12,21:PRINT "PUSH RETURN KEY"
1830 IF H<S THEN H=S
1840 LOCATE 0, 0:PRINT USING "[:1UP#####]  << SLIP DOWN >> [:MAX#####]";S;H;
1850 IF INP(1)<>127 THEN 1850
1860 ::::::::: GOTO 320 :::::::::
1870 REM =================
1880 REM  No.1  Frozen ice
1890 REM  No.2  Greasy oil
1900 REM =================
```


★11才でＰＣ－9801を持ってるのはぼくぐらいだから，ソフトに困っている。Dr. 作って!!（東京都多摩市・青木知偉11才）……【Dr.D：そりゃあスゴイナ!!Ｐ９はすばらしいマイコンだからワシもがんばらねば！】

ぴゅう太用

金ひろいゲーム



畔上　佳之

あなたはプロのスパイです。影さんが落としていったお金($)を無事にとりもどしてください。ただし地雷もうまっているので注意！注意！

自分は『¥』です。コントローラ1で動かして，$を拾ってください。もし地雷に近付くと「ブッ」という音がでます。カンを働かせてよけてください。ぶつかるとバクハツ音がでて死にます。

［SL］，［SR］でリプレイできます。

プログラムについて

第1図がフロー・チャート，**第1表**がプログラムの説明，**第2表**が変数表です。

プログラムの入力方法はメニューでG－BASICを選んで行なってください。メモリはギリギリです。

なお，520行から550行の定数を変えるとむずかしさが変わりますが，520，540行は32以上，530，550行は1以上にしてください。

なお余談になりますが，コントローラ1はネ，ル，リ，レ，ラ，セのキーで，コントローラ2はメ，ロ，ケ，ム，ヘ，ヲのキーでコントロールできます。

《第1表》プログラムの説明

10 ～ 30	画面クリア
50 ～ 80	地雷の位置設定
150 ～ 180	お金の位置設定
190 ～ 195	自分の位置設定，音
200 ～ 230	お金表示
250 ～ 260	スコア表示
270 ～ 280	一つ前の自分消去
290 ～ 330	コントローラ入力処理
340 ～ 350	はみ出し処理
360	自分表示
370 ～ 400	地雷にぶつかったか？
470 ～ 500	お金をひろったか？
512 ～ 514	お金をすべてひろったか？
520 ～ 630	まわりに地雷があるか？
640	200にもどる
650 ～ 720	移動処理
760 ～ 800	リプレイ処理，HIスコア登録
810 ～ 920	お金をひろった処理
930 ～ 1050	地雷がまわりにあるときの処理
1060 ～ 1130	ラウンド・クリア処理
2000	おわり

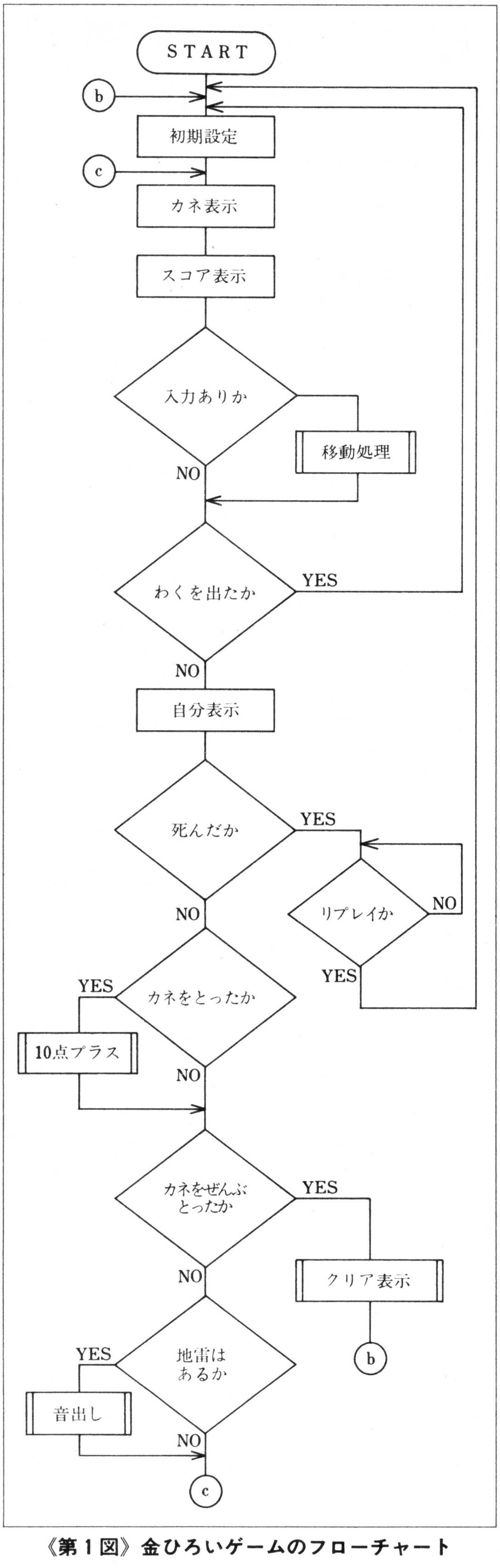
CHECKER FLAG

編：やっときた，ぴゅう太投稿第1号作品です。
影：毎号苦労して筆者の先生がたにソフトを作ってもらった成果があらわれたという感じですね。
Dr.D：プログラム作成のメンドウさ，テープロード，セーブに長時間かかることなどを理由に，ぴゅう太のプログラムの存在も風前のともしびだった矢先，この投稿，よかったね。ぴゅう太ユーザーは畔君に負けずにがんばってほしい！
編：でも，こんなに苦労しているのにぴゅう太の広告がなぜベーマガにでてこないんでしょうね。
影：富士通のタモリも登場してないよ。ベーマガのこと知らないのかなあ。
編集長：広告費が入らない分は本の定価にひびく……。フッフッフ。
編：ベーマガ・ファンのみなさん！力を合わせて，ベーマガの広告をふやソー！定価300円をすえおこう！そしてページを増やさせヨー！
Dr.D：ワシの原稿料を上げよー！

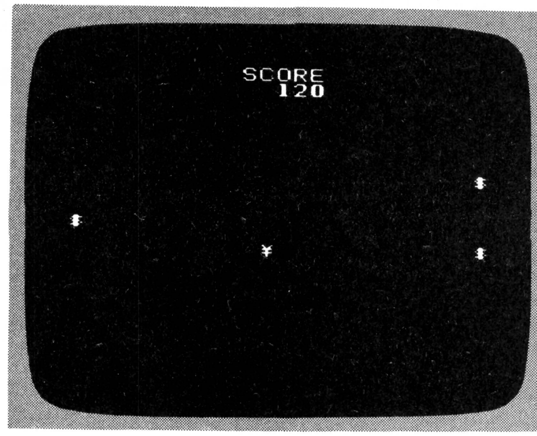
《第2表》変数表

A	画面クリア用
A1～A4	地雷の位置
B1～B4	お金の位置
MY	自分の位置
MY1	一つ前の自分の位置
SCOR	スコア用
JK	コントローラ入力用
E1	お金の有無
C1～C4	自分のまわりの位置
DA	地雷の有無検知
HI	ハイスコア用
CLEA	クリアした面数

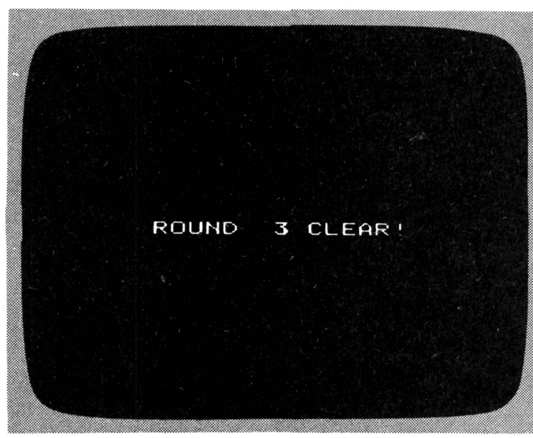
★ベーマガ編集部には女性がいないのか!!色気がなくていかんなあー。(兵庫県西宮市・**須藤　昇15才**)……【**編**，**影**：そうだ，そうだ，**ナントカシロー!!編集長**：ジロッ!!**編**，**影**：ドキッ!!ナントカシテホシイナ！】



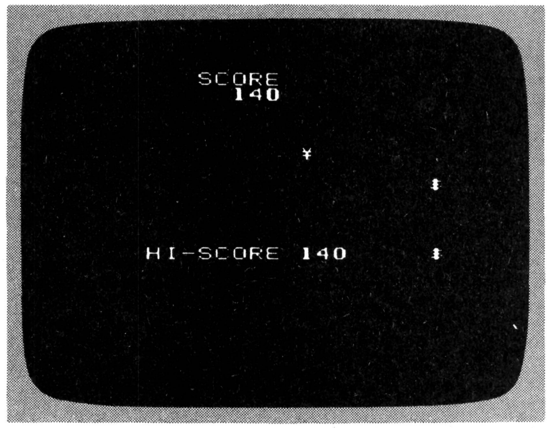
《第１図》金ひろいゲームのフローチャート



《写真１》￥で＄を食べる



《写真２》３面クリアの画面



《写真３》スコアの表示

★ＯＦコーナーってなんです？（大阪府豊中市・**村岡信太郎15才**）……**【編**：このような手紙が届くたびに返事に困るのです。じょう談なのか本当に知らないのかー。**影**：こんな手紙でも載せるコーナーなのだ。**】**

金ひろいゲームのプログラム・リスト

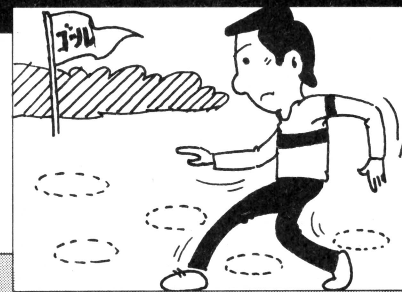
```
10 マワレ 30 A=1カラ768カンカク4
20 カケ A,"    "
30 トジル
50 シキ A1=ランスウ(639)+65
60 シキ A2=ランスウ(639)+65
70 シキ A3=ランスウ(639)+65
80 シキ A4=ランスウ(639)+65
150 シキ B1=ランスウ(639)+65
160 シキ B2=ランスウ(639)+65
170 シキ B3=ランスウ(639)+65
180 シキ B4=ランスウ(639)+65
190 シキ MY=400
195 オト サンオン
200 カケ B1,"$"
210 カケ B2,"$"
220 カケ B3,"$"
230 カケ B4,"$"
250 カケ 15,"SCORE"
260 カケ 44,SCOR
270 カケ MY1," "
280 シキ MY1=MY
290 キイ 1 J,K
300 モシ J=1ナラバ 650 ニイケ
310 モシ J=3ナラバ 670 ニイケ
320 モシ J=5ナラバ 690 ニイケ
330 モシ J=7ナラバ 710 ニイケ
340 モシ MY>704ナラバ 190 ニイケ
350 モシ MY<65ナラバ 190 ニイケ
360 カケ MY,"¥"
370 モシ A1=MYナラバ 760 ニイケ
380 モシ A2=MYナラバ 760 ニイケ
390 モシ A3=MYナラバ 760 ニイケ
400 モシ A4=MYナラバ 760 ニイケ
470 モシ B1=MYナラバ 810 ニイケ
480 モシ B2=MYナラバ 830 ニイケ
490 モシ B3=MYナラバ 850 ニイケ
500 モシ B4=MYナラバ 870 ニイケ
512 シキ E1=B1+B2+B3+B4
514 モシ E1=0ナラバ 1060 ニイケ
520 シキ C1=MY+64
530 シキ C2=MY+2
540 シキ C3=MY-64
550 シキ C4=MY-2
560 シキ DA=C1
570 930 ヲヨベ
580 シキ DA=C2
590 930 ヲヨベ
600 シキ DA=C3
610 930 ヲヨベ
620 シキ DA=C4
630 930 ヲヨベ
640 200 ニイケ
650 シキ MY=MY-32
660 340 ニイケ
670 シキ MY=MY+1
680 340 ニイケ
690 シキ MY=MY+32
700 340 ニイケ
710 シキ MY=MY-1
720 340 ニイケ
760 オト シオン
762 モシ SCOR<HIナラバ 776 ニイケ
764 シキ HI=SCOR
766 カケ 400,HI
768 カケ 396,"HI-SCORE"
770 キイ 1 J,K
780 モシ K=0ナラバ 770 ニイケ
790 シキ SCOR=0
795 シキ CLEA=0
800 10 ニイケ
810 シキ B1=0
820 900 ニイケ
830 シキ B2=0
840 900 ニイケ
850 シキ B3=0
860 900 ニイケ
870 シキ B4=0
900 オト イチオン
910 シキ SCOR=SCOR+10
920 512 ニイケ
930 モシ A1=DAナラバ 1040 ニイケ
940 モシ A2=DAナラバ 1040 ニイケ
950 モシ A3=DAナラバ 1040 ニイケ
960 モシ A4=DAナラバ 1040 ニイケ
1030 カエレ
1040 オト ニオン
1050 1030 ニイケ
1060 シキ CLEA=CLEA+1
1070 カケ 393,CLEA
1080 カケ 390,"   ROUND"
1090 カケ 401," CLEAR!"
1110 オト イチオン
1130 10 ニイケ
2000 オワリ
```

ぴゅう太

★高校生活最後の想い出にミドリさん！お願いです。私に愛の手を。(茨城県東茨城郡・**大森克博18才**)……**【ミドリ:**あの～ミドリです！大森クン,ガンバッテネ‼手！**影**：クックー，上品ぶって——。**ボカッ，ギャー‼】**

SMC-70用

ハラハラ・ゲーム



山田　紀夫

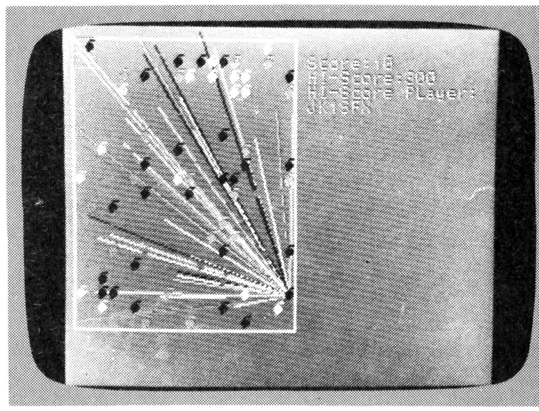
ゲームの内容

簡単なものです。右下からカーソル・キーを作って人間を動かし，左上まで行かせるゲームです。ただし爆弾にふれたら，アウトです。

爆弾の中には見えないものもあるので要注意！

しんちょうにトライしてください。

写真ではあまりわかりませんが，ＳＭＣらしい美しい色を使っています。投稿がまだ少ないのでＳＭＣユーザーはふるって応ぼしてください！



《写真１》爆発場面。色はすごくきれい

SMC-70用ハラハラ・ゲームのプログラム・リスト

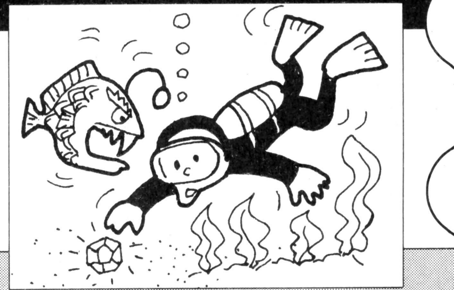
```
  10 DEF FONT 254,"0f103c7E7E3c30"
  20 DEF FONT 255,"1c1c487f09142222"
  30 WIPE:CONSOLE 40:CURSOR OFF
  40 DIM A(21,21):GCLEAR 1:HS=300:HS$="JK1SFX":P=0:K=20:S=3
  50 BOXE (7,7)-(168,168)
  60 BOXF (7,7)-(23,23),2
  70 FOR I=1 TO K
  80   X=INT(RND(1)*20)+1:Y=INT(RND(1)*20)+1
  90    IF (A(X,Y)=1) OR ((X=20) AND (Y=20)) THEN 80 ELSE CCOLOR INT(RND(1)*4):
A(X,Y)=1:PRINT (X,Y);CHR$(254);:NEXT
 100 CCOLOR 4:PRINT (20,20)CHR$(255);:X=20:Y=20:CCOLOR 2:PRINT (22,2)"Score:";P
:PRINT (22,3)"HI-Score:";HS:PRINT (22,4)"HI-Score PLayer:":PRINT (22,5)HS$
 110 A$=INKEY$
 120  IF A$=CHR$(150) THEN X1=-1:Y1=0:GOTO 170
 130  IF A$=CHR$(153) THEN X1=1:Y1=0:GOTO 170
 140  IF A$=CHR$(151) THEN X1=0:Y1=-1:GOTO 170
 150  IF A$=CHR$(156) THEN X1=0:Y1=1:GOTO 170
 160 GOTO 210
 170 PRINT (X,Y);" ";:X=X+X1:Y=Y+Y1:IF ((X<3) AND (Y<3)) THEN 340
 180 IF X>=21 THEN X=20:GOTO 210 ELSE IF X<=0 THEN X=1:GOTO 210 ELSE IF Y>=21 T
HEN Y=20:GOTO 210 ELSE IF Y<=0 THEN Y=1:GOTO 210
 190  IF (A(X+1,Y)=1) OR (A(X-1,Y)=1) OR (A(X,Y+1)=1) OR (A(X,Y-1)=1) THEN FOR
I=1 TO 5:BEEP:FOR J=1 TO 1:NEXT J,I
 200  IF A(X,Y)=1 THEN 240 ELSE CCOLOR 4:PRINT (X,Y);CHR$(255);:P=P+10:CCOLOR 2
:PRINT (28,2)P
 210 CCOLOR 4:PRINT (X,Y)CHR$(255);:FOR I=1 TO 3
 220   H=INT(RND(1)*20)+1:V=INT(RND(1)*20)+1
 230    IF (A(H,V)=1) OR ((H=20) AND (V=20)) THEN 220 ELSE CCOLOR INT(RND(1)*4)
:A(H,V)=1:PRINT (H,V);CHR$(254);:NEXT I:GOTO 110
 240 X=X*8+4:Y=Y*8+4
 250 FOR I=1 TO 100
 260   X1=INT(RND(1)*168):Y1=INT(RND(1)*168)
 270   LINE (X,Y)-(X1,Y1),INT(RND(1)*7):NEXT I
 280 GCLEAR 1:CCLEAR :CCOLOR 7:IF P>HS THEN HS=P:PRINT "You are todays top scor
e.":INPUT "What are you name ?",HS$
 290 PRINT :PRINT  "Try again (Y or N) ?";
 300 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 300
 310 IF A$="y" OR A$="Y" THEN FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 20:A(I,J)=0:NEXT J,I:GCL
EAR 1:CCLEAR :P=0:GOTO 50
 320 IF A$="n" OR A$="N" THEN PRINT :PRINT "Thenk you for nice play ...":END
 330 GOTO 300
 340 K=K+5:S=S+5:GCLEAR 1:CCLEAR :CCOLOR 4,0,2:PRINT (10,22)"GOLE IN.LE'T GOTO
NEXT SEEN.":FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 20:A(I,J)=0:NEXT J,I:PRINT (10,22)"
                    ":CCOLOR 7,0,0:CURSOR OFF :GOTO 50
```

★私がベーマガを読んでる女の子の中で一番小さいんじゃないかな？（千葉県浦安市・**植松知子９才**）……【**編集長**：知子ちゃん！お手紙アリガトウ。そうだね，君が一番かもしれないよ。**影**：ハーイ，影サンですヨー!!】

VIC-1001用

宝石商サム

原田　修



STORY

宝石商サムは，ある日ダイヤのかくされている遺跡を見つけました。しかし，そこには番人のモンスターやアンゴがいます。番人をうまくよけながら，10個のダイヤを全部とってください。

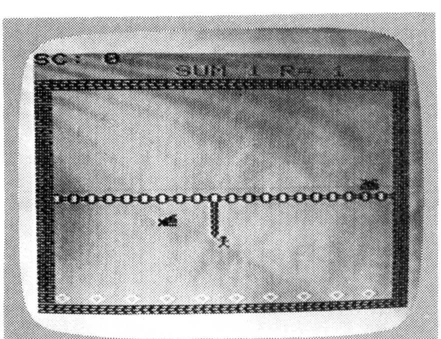
1と2のキーで左右に移動し，F.5 と F.7 で上下に移動します。パイプをつたわって行かないと左右には移動できません。下にはアンゴがいて，これにクサリを食われると，サムは1人減ります。上にはモンスターがいて，つかまると，電気ショックをくらって死んでしまいます。ただし，くさりにぶらさがっていれば大丈夫です。

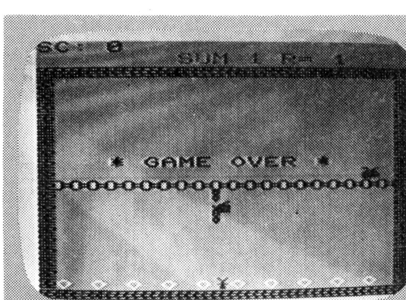
全部のダイヤをとると，500×面数のボーナスがもらえます。2面になるとパイプが高くなり，3面ではアンゴが2匹になります。サムは3人やられると，GAME　OVERです。

最後に

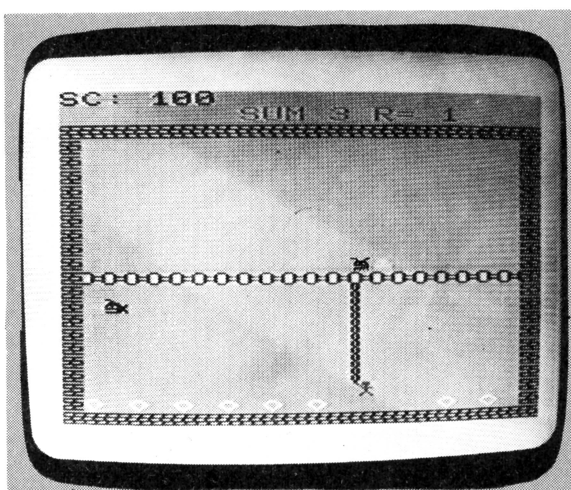
再ゲームは，スペース・キーを押してください。R＝3を消した人，あなたは神様です。プログラムの入力で，入りきらない行は，マニュアルの省略形を見てください。

参考
VICゲームブック　エレクトロニクス　ダイジェスト





《写真1》アンゴが近づいてくる。急げ!!



《写真2》ダイヤは取ったが，モンスターが上に―

《写真3》ゲーム・オーバー

★2月号のP．87の浜野君の意見を読んでおもわず笑ってしまった。（兵庫県宝塚市・**山本真一郎11才**）……**【編：その後浜野君から訂正のお便りがありました。でもOFをジョークでおもしろくしようよ！ねっ浜野君!!】**

プログラムの内容

1	ＢＡＳＩＣのテキスト・エリアの宣言
3～40	初期設定
100～130	画面作成
140～261	サムを動かす。ダイヤがあるかどうか
300～344	モンスターの移動。サムがいるかどうか
400～500	アンゴの移動。
600～710	サムが死んだときの処理。ゲーム・オーバーの判定
800～810	面をクリアしたときの処理
1000	面をクリアしたかどうかの判定
1001	スコアのプリント
2000～2030	ゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：宝石商サムとはすてきなタイトルですね。早くプログラムを入れて，やってみたくなりました。

影：ルールは簡単だけど，スリルがあっておもしろいぞ。モンスターにアンゴのキャラクタがとてもいいね。ゲーム博士の私が点をつければ70点てところかな。

Dr.D：ほほう，これはまた的確な判定だな。ワシも点をつければ60点くらいだと思っとったところだ。ゲーム・アイデアは，なかなかいいがなー。

編：私は80点あげますよ。グッド・アイデアです！

《リスト１》キャラクタ・データ。初めにこれを入力して，セーブしておく

```
5000 FORA=7176TO 7263:READB:POKEA,B:NEXT:FORI=7424TO7431:POKEI,0:NEXT
5010 DATA160,160,160,64,160,160,160,64,78,46,20,15,4,4,10,17,192
5020 DATA32,120,253,175,254,15,253,3,4,30,191,245,127,240,191,192,32,120,253,175
5030 DATA254,87,253,3,4,30,191,245,127,234,191,0,224,17,31,17,31,17,224,34,20,8
5040 DATA8,62,8,28,28,130,68,56,124,146,254,254,170,0,0,56,68,130,68,40,16,0,255
5050 DATA136,255,17,255,136,255
5060 PRINT"█":POKE36879,8:PRINT"█ █J █E █W █E █L █E █R  █S █U █M██"
5070 PRINT"RIGHT...█2██"
5080 PRINT"LEFT....█1██"
5090 PRINT"UP.....█F.7██"
5100 PRINT"DOWN..█F.5██"
5110 PRINT"SET MAIN P.G TAPE AND LOAD TAPE!!":NEW
```

《リスト２》メイン・プログラム

```
1 POKE51,0:POKE55,0:POKE52,29:POKE56,29
3 DIMHX(1):DIMHY(1):HY(0)=14:HY(1)=6:HX(0)=1:HX(1)=20
10 VR=7680:CR=38400:X=10:G=13:Y=G:MX=1:DI=0:O=244:LE=3:KS=0:OM$="███████████████
█"
40 SU=36878:S1=36874:S2=36875:S3=36876:S4=36877:SC=0:DK=10:RU=1:HK=0
100 PRINT"█":POKE36869,255:POKE36879,233:POKESU,15
101 IFRU>1THENG=5:Y=G
102 IFRU>2THENKS=1
105 FORI=0TO22:POKECR+(G-2)*22+I,7:NEXT:PRINTTAB(8);"██SUM";LE;"█R=";RU
110 FORI=0TO21:POKE22*(G-1)+VR+I,7:POKE22*(G-1)+CR+I,2:NEXTI
120 PRINT"████████████████████████ J J J J J J J J J J ";
125 FORI=2TO22:POKE22*I+VR,11:POKE22*I+CR,2:POKE22*I+21+VR,11:POKE22*I+21+CR,2:N
EXTI
130 FORI=0TO21:POKE22*22+VR+I,11:POKE22*22+CR+I,2:POKE22*2+VR+I,11:POKE22*2+CR+I
,2:NEXTI
140 PE=PEEK(197)
150 IFPE=0THEN200
160 IFPE=56THEN210
165 IFPE=63THENY=Y+1:GOTO220
166 IFPE=55THENY=Y-1:GOTO230
170 GOTO300
200 IFY>GTHEN300
201 X=X-1:IFX<1THENX=1
202 POKEVR+X+Y*22,2:POKECR+X+Y*22,6:POKEVR+X+Y*22+1,32
203 IFPEEK(VR+X+Y*22-44)=9THEN260
204 POKES3,242:FORJ=0TO5:NEXTJ:POKES3,0
205 GOTO300
210 IFY>GTHEN300
```

★特別企画でゲーミングへの招待③はスタートレックにしてね!!（北海道旭川市・**小野敬司15才**）……【**編**：シミュレーション・ゲームの代表作。ブームはくり返されるものですね。**影**：私もその意見に賛成しちゃう。】

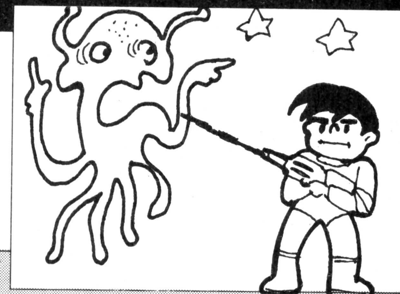
```
211 X=X+1:IFX>20THENX=20
212 POKEVR+X+Y*22,2:POKECR+X+Y*22,6:POKEVR+X+Y*22-1,32
214 POKES3,238:FORJ=0TO5:NEXTJ:POKES3,0
215 GOTO300
220 IFY>20THENY=20
223 POKEVR+X+Y*22,2:POKECR+X+Y*22,6:POKEVR+X+Y*22-22,1:POKECR+X+Y*22-22,0
224 IFPEEK(X+Y*22+VR+22)=10THENDK=DK-1:SC=SC+10:POKEVR+X+Y*22+22,32:GOTO250
225 POKES3,235:FORJ=0TO5:NEXTJ:POKES3,0
226 GOTO300
230 IFY<GTHENY=G
233 POKEVR+X+Y*22,2:POKECR+X+Y*22,6:POKEVR+X+Y*22+22,32
234 POKES3,228:FORJ=0TO5:NEXTJ:POKES3,0
235 GOTO300
250 FORJ=15TO0STEP-1:POKES3,243:POKESU,J:NEXTJ:POKES3,0:POKESU,15:GOTO225
260 FORJ=0TO50:POKES4,100+INT(RND(1)*100):POKECR+X+Y*22,1:POKECR+X+Y*22,6:NEXTJ
261 POKES4,0:GOTO620
300 MY=G-2:IFMX=1THENMR=1
301 IFMX=20THENMR=0
310 IFMR=0THENMX=MX-1:GOTO330
320 IFMR=1THENMX=MX+1:GOTO340
330 IFMX<1THENMX=1
331 POKEVR+MX+MY*22,9:POKEVR+MX+MY*22+1,32
332 IFPEEK(VR+MX+MY*22+44)=2THEN260
334 GOTO400
340 IFMX>20THENMX=20
341 POKEVR+MX+MY*22,9:POKEVR+MX+MY*22-1,32
342 IFPEEK(VR+MX+MY*22+44)=2THEN260
344 GOTO400
400 FORHK=0TOKS:HR=INT(RND(1)*2)
420 IFHR=1THENHX(HK)=HX(HK)-1:GOTO440
430 IFHR=0THENHX(HK)=HX(HK)+1:GOTO450
431 GOTO500
440 IFHX(HK)<1THENHX(HK)=1
441 POKEVR+HX(HK)+HY(HK)*22,3:POKECR+HX(HK)+HY(HK)*22,2:POKEVR+HX(HK)+HY(HK)*22+
1,32
442 IFPEEK(VR+HX(HK)+HY(HK)*22-1)=1THEN600
443 IFPEEK(VR+HX(HK)+HY(HK)*22-1)=2THEN600
444 POKES2,224:FORJ=0TO5:NEXTJ:POKES2,0
445 GOTO500
450 IFHX(HK)>20THENHX(HK)=20
451 POKEVR+HX(HK)+HY(HK)*22,4:POKECR+HX(HK)+HY(HK)*22,2:POKEVR+HX(HK)+HY(HK)*22-
1,32
452 IFPEEK(VR+HX(HK)+HY(HK)*22+1)=1THEN610
453 IFPEEK(VR+HX(HK)+HY(HK)*22+1)=2THEN610
454 POKES2,234:FORJ=0TO5:NEXTJ:POKES2,0
455 GOTO500
500 NEXTHK:GOTO1000
600 POKEVR+HX(HK)+HY(HK)*22-1,5:POKECR+HX(HK)+HY(HK)*22-1,2:POKEVR+HX(HK)+HY(HK)
*22,32:GOTO620
610 POKEVR+HX(HK)+HY(HK)*22+1,6:POKECR+HX(HK)+HY(HK)*22+1,2:POKEVR+HX(HK)+HY(HK)
*22,32:GOTO620
620 DI=DI+22:O=O-1:POKEVR+X+Y*22+DI,8:POKECR+X+Y*22+DI,6:POKEVR+X+Y*22+DI-22,32:
POKES3,O
640 IFPEEK(VR+X+Y*22+DI+22)=11THENPOKES3,0:O=244:GOTO700
650 IFPEEK(VR+X+Y*22+DI+22)=10THENSC=SC+10:GOTO660
660 GOTO620
700 FOROL=0TO1:POKE36865,30:POKES4,128:FORJ=0TO50:NEXTJ:POKES4,0:FORJ=0TO5:NEXTJ
701 POKE36865,5:POKE36865,25:NEXTOL
702 LE=LE-1:DK=10:IFLE=0THENGOTO2000
710 Y=G:DI=0:GOTO810
800 PRINTOM$"▓▓    BONUS 500 X";RU:FORI=0TO2000:NEXT:RU=RU+1
810 HX(0)=1:HX(1)=20:MX=1:X=10:GOTO100
1000 IFDK=0THENSC=SC+RU*50:DK=10:GOTO800
1001 PRINT"▓▓■SC:";SC*10;:GOTO140
2000 PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓* GAME OVER *":GETA$:IFA$=" "THENRUN
2030 GOTO2000
```

★読者のみなさん！寒い夜は熱いお湯を1リットルビンに入れて抱いて寝よう。あったかい！（愛媛県西宇和郡・**中村靖彦16才**）……【**編**：ガラスビンは気をつけないとわれちゃうよ。**影**：と,経験者は語った。】

VIC-1001

VIC-1001用

ザ・ドルジャン



高野　康博

ゲームの説明

遠い宇宙から，カプセルに乗ってやってきた，侵略者ドルジャン。ビーム砲で，降りてくるドルジャンをやっつけてください。もしドルジャンが地上に着くと，強い放射線をだして地上の放射線濃度を10%上げます。ＵＦＯから発射される怪光線も同様で，２%放射線濃度が上がります。

１面クリアするごとに，上空のドルジャンが下がってきます。このとき，放射線濃度が20%減少します。６面クリアすると，ドルジャンはまた，もとの位置から攻撃してきます。なお，ビーム砲が全滅するか放射線濃度が100%以上になると，ゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

影：ドルジャンとはなんぞや？私にはワカラナイジャン!!

編：ジャン!!　おっといけない，なにかのコマーシャルになりそうだ。Dr.！このプログラムの批評をお願いするジャン！

Dr.D：ドーレ，ジャン!!　まとまってるジャン！ほかに言うことなくなったジャン!!　どうするジャン？

編，影：ジャン，終わりにしようジャン!!

編集長：ウ，ウン！申し分けありません。

《第１表》プログラムの説明

1～7	初期設定
10～99	メイン・ルーチン(ＫＥＹ判定など)
100～170	ビーム移動
200～230	ＷＡＩＴドルジャン表示
300～320	ドルジャン降下判断
330～360	ＡＴＴＡＣＫドルジャン表示
400～450	ドルジャン消滅(降下中)
500～530	ドルジャン消滅(停止中)
600～650	ＵＦＯ移動
700～760	ＵＦＯ破壊
1000～1030	ＳＣＯＲＥ，放射線濃度表示
2000～2030	ＲＯＵＮＤ　ＣＬＥＡＲ表示
3000～3020	ビーム砲移動
4000～4050	ビーム砲爆発
5000～5020	のこりビーム砲表示
6000～6020	ＵＦＯ怪光線移動
7000～7040	ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ
10000～10090	ゲーム説明表示
20000～20010	ＭＵＳＩＣ

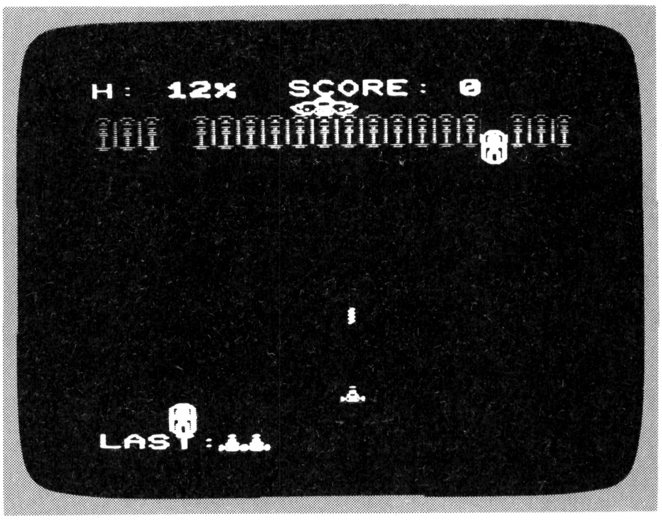
《第２表》変　数　表

変数名	内　容
ＹＹ	降下ドルジャンのＹ座標
ＭＡ	ビーム砲の数
Ｘ	ビーム砲のＸ座標
Ｑ	ビーム砲のＹ座標
ＦＲ	降下したドルジャンの数
ＵＦ	ＵＦＯのＹ座標
Ｐ	ＵＦＯのフラグ
Ｙ１	停止中ドルジャンのＹ座標
ＭＥ	面数
Ａ	ＫＥＹ判断用
Ｆ	降下中ドルジャンのフラグ
Ｒ	ＵＦＯ出現用乱数
Ｍ	ビームのフラグ
ＭＩ	ビームのＸ座標
ＣＨ	Ｖ－ＲＡＭ読込み用
ＸＸ	降下中ドルジャンのＸ座標
ＨＥ	放射線濃度
ＳＣ	ＳＣＯＲＥ
Ｇ	ビーム砲爆発のフラグ

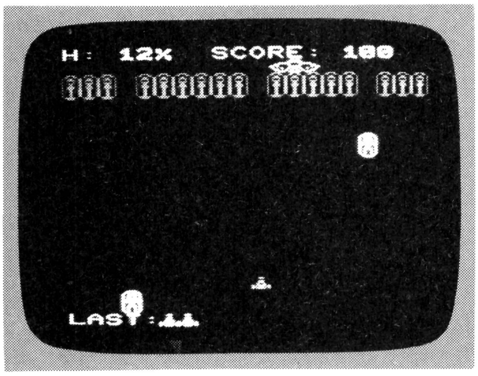
★ビェーッ！相性診断で大好きなちえこさんを診断したら98%！ちえこさんに話したら，ピンタをくらってバカ!!（長野県埴科郡・竹内広明14才）……【影：ピンタならまだいい，私はけとばされたことがある（ホント）。】



《写真１》ゲームの説明です



《写真２》どんどん撃て――!!



《写真３》ドルジャンの侵略がはじまった。

《リスト１》キャラクタ・データ。初めにこれを入れてセーブしておく

```
10 FORI=7168TO7355:READA:POKEI,A:NEXT
15 FORI=7424TO7431:POKEI,0:NEXT:POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28
17 FORA=631TO639:READB:POKEA,B:NEXT
20 DATA60,102,153,189,165,189,219,255
30 DATA153,153,189,165,165,165,102,60
40 DATA24,0,24,24,36,189,219,189
50 DATA8,16,8,16,8,16,8,16
60 DATA0,60,102,153,153,102,60,0
70 DATA60,126,195,66,60,90,165,126
80 DATA0,0,7,24,104,34,24,7
90 DATA0,0,224,24,22,68,24,224
100 DATA60,102,153,189,165,189,153,189
110 DATA189,153,153,153,153,153,126,60
120 DATA96,150,249,221,234,116,190,181
130 DATA181,94,102,125,167,175,85,34
140 DATA0,36,24,60,36,189,90,60
150 DATA24,153,90,60,24,0,0,0
160 DATA137,90,36,218,91,36,90,145
170 DATA16,4,0,170,85,0,4,16
180 DATA8,32,0,170,85,0,32,8
190 DATA24,52,94,182,238,124,56,118
200 DATA6,105,214,223,173,80,111,22
210 DATA90,221,183,191,174,93,153,102
220 DATA0,112,186,101,29,235,158,112
230 DATA207,4,219,1,207,4,227,1,223,2,223,7,227,2,223,6,219,2,219,1
240 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
250 POKE198,9
```

★Dr.Dの意見が少しきつすぎるような感じがする。(兵庫県姫路市・**伊藤久義13才**)……**【編集長**：伊藤君へ。これはDr.の性格なのであまり気にしないでください。ほんとうはやさしくてユーモラスな人なんですよ。**】**

《リスト2》メイン・プログラム

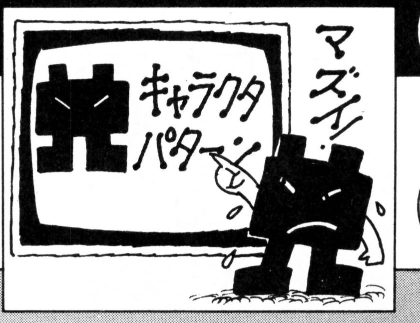
```
1 POKE36879,8:POKE36869,255:FR=20:MA=3
2 H$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":GOSUB10000
5 X=10:POKE36878,15:PRINT"■":Q=20:FR=0:UF=0:P=0:FORI=7500TO7520:POKEI,0:NEXT
6 Y1=Y1+2:YY=Y1:IFY1=14THENY1=2:YY=Y1
7 ME=ME+1:GOSUB200:GOSUB1000:GOSUB5000
10 FORL=1TO2:A=PEEK(197)
20 IFA=45THENX=X-1:IFX=-1THENX=0
30 IFA=22THENX=X+1:IFX=20THENX=19
40 GOSUB3000:NEXT
50 IFFR=20ANDF=0THENGOSUB2000:GOTO5
60 IFF<>1THENGOSUB300
70 GOSUB330
80 R=RND(1):IFR>.97ORP=1THENGOSUB600
90 IFA=32ANDM=0THENM=1:MI=X+1
93 FORL=1TO4:IFM=1ANDQ=20THENGOSUB100:GOSUB3000
95 IFM=1THENGOSUB100:NEXT
99 GOTO10
100 Q=Q-1:POKE36877,252:POKE36878,Q-3
110 PRINTLEFT$(H$,Q)SPC(MI)"■■■ "
120 CH=PEEK(7680+(Q-2)*22+MI)
130 IFCH=0ORCH=1THENGOSUB400:Q=20:M=0:RETURN
140 IFCH=8THENGOSUB500:Q=20:M=0:RETURN
150 IFCH=5ORCH=6ORCH=7THENGOSUB700
160 IFQ=Y1+1THEN:PRINTLEFT$(H$,Q)SPC(MI)" ":Q=20:POKE36877,0:POKE36878,15:M=0:RETURN
170 RETURN
200 PRINTLEFT$(H$,Y1+1);
210 PRINT"■■HHHHHHHHHHHHHHHHHHHH"
220 PRINT"■IIIIIIIIIIIIIIIIIIII■"
230 RETURN
300 XX=INT(RND(1)*20)+1:IFPEEK(7500+XX)=1THEN300
310 POKE7500+XX,1:FR=FR+1
320 RETURN
330 F=1:YY=YY+1
340 POKE36875,200-YY:PRINTLEFT$(H$,YY)SPC(XX)" ■■■■A"
350 IFYY=20THENF=0:YY=Y1:HE=HE+10:GOSUB1000:RETURN
360 RETURN
400 POKE36878,15:PRINTLEFT$(H$,YY+1)SPC(XX)"■■■M■■ "
410 FORI=200TO250:POKE36876,I:NEXT:POKE36876,0
420 PRINTLEFT$(H$,YY+1)SPC(XX)"■J■K■"
430 POKE36877,180:FORI=15TO0STEP-.3:POKE36878,I:NEXT:POKE36877,0:POKE36878,15
440 PRINTLEFT$(H$,YY+1)SPC(XX)" ■■ "
450 F=0:YY=Y1:SC=SC+200:GOSUB1000:RETURN
500 PRINTLEFT$(H$,Y1+1);SPC(MI)"■J■K■"
510 POKE36877,180:FORI=15TO0STEP-.3:POKE36878,I:NEXT:POKE36877,0:POKE36878,15
520 PRINTLEFT$(H$,Y1+1);SPC(MI)" ■■ "
530 POKE7500+MI,1:FR=FR+1:SC=SC+100:GOSUB1000:RETURN
600 P=1:UF=UF+.75
610 POKE36878,15:POKE36876,240
620 PRINTLEFT$(H$,Y1)SPC(UF)" ■FEG■"
630 IFPEEK(7680+22*Y1+UF+2)<>8ANDRND(1)>.5THENGOSUB6000
640 IFUF=18THENP=0:UF=0:POKE36876,0:PRINTLEFT$(H$,Y1)SPC(19)"    ":RETURN
650 POKE36876,242:RETURN
700 POKE36878,15:FORI=1TO5
710 PRINTLEFT$(H$,Y1)SPC(UF)" ■ONP■"
720 FORJ=1TO10:NEXT:POKE36877,250
730 PRINTLEFT$(H$,Y1)SPC(UF)"     "
740 POKE36877,128
750 NEXT
760 UF=0:P=0:POKE36876,0:POKE36877,0:SC=SC+300:GOSUB1000:RETURN
1000 PRINT"■■■ H:■";STR$(HE)"% "
1010 PRINT"■"TAB(9)"■SCORE:■";SC
1020 IFHE>=100THENGOTO7000
1030 RETURN
2000 POKE36876,0:POKE36877,0
2010 PRINTLEFT$(H$,11)SPC(3)"■■CLEAR:■"ME"■ROUND !!"
2020 FORI=1TO3000:NEXT
2030 HE=HE-20:FORI=180TO230:POKE36875,I:NEXT:POKE36874,0:GOSUB1000:RETURN
3000 PRINTLEFT$(H$,20)SPC(X)" ■B "
3010 IFPEEK(8076+X+1)=0THENG=1:GOSUB4000
3020 RETURN
4000 PRINTLEFT$(H$,19)SPC(X+1)"■Q■■RST■"
4010 POKE36877,240
4020 FORI=1TO100:NEXT:FORJ=15TO0STEP-.1:POKE36877,130:POKE36878,J
4030 NEXT:POKE36877,0:POKE36878,15:PRINTLEFT$(H$,19)SPC(X+1)" ■■    "
4040 IFG=1THENPOKE7500+MI,1:F=0:YY=Y1:G=0
4050 MA=MA-1:GOSUB5000:RETURN
5000 IFMA=0THENGOTO7000
5010 PRINTH$;" ■LAST:■"LEFT$("BB",MA-1);"   ■■"
5020 RETURN
6000 POKE36875,250:FORI=Y1+1TO19:PRINTLEFT$(H$,I)SPC(UF+2)" ■■D■"
6010 IFPEEK(8076+X+1)=4THENGOSUB4000
6020 NEXT:PRINTLEFT$(H$,20)SPC(UF+2)" ":HE=HE+2:GOSUB1000:POKE36875,0:RETURN
7000 POKE36875,0:POKE36876,0:POKE36877,0
7010 PRINTLEFT$(H$,12)SPC(6)"■■GAME OVER"
7020 PRINTLEFT$(H$,15)SPC(2)"■■PUSH ■S ■KEY ■TO ■START■"
7030 GETA$:IFA$="S"THENRUN
7040 GOTO7030
10000 PRINT"■■■ *** ■THE  ■DORUJAN ■***"
10010 PRINT" ■■■■ ■■ WAIT  DORUJAN-100"
10020 PRINT" ■■■■A ■■ATTACK DORUJAN-200"
10030 PRINT"■■FEG ■■U.F.O --------300";
10040 PRINT"■■■    [ KEY FUNCTION ]"
10050 PRINT" ■■■: LEFT - ■■B ■■- RIGHT ;"
10060 PRINT"  ■■SPACE KEY - ■FIRE !"
10070 PRINT"   ■■■HIT RETURN KEY !!"
10080 GETA$:IFA$=CHR$(13)THENGOSUB20000:RETURN
10090 GOTO10080
20000 FORI=7336TO7354STEP2:POKE36875,PEEK(I)
20010 FORJ=15TO1STEP-PEEK(I+1)*.2:POKE36878,J:NEXT:NEXT:RETURN
```

★こんど成績が上がったらP6を買ってもらえるんだぞ。おい影！なんか言ったらどうだ!!（東京都三鷹市・小沢勝13才）……【影：君がうらやましい！私なんかいくら勉強しても順位が上がらなかった。1番はツライナ！】

X1用(G-RAM)

キャラクタ・パターンを作ろう

高橋ぱるこ



はじめましてよろしく

ぱるこです（もちろんペンネームよ）。ぱるこね，2週間ほど前からマイコンをはじめたの。知らないことがたくさんあるから，ぱるこにもわかるようにやさしく教えてね♡ぱるこが買ったマイコンすごいんだから。その名も『X１』君！このX１君，なんとキャラクタのドットの一つ一つの色まで定義できちゃうんです。だから『ハンバーガー』のコックさんでも『DIG－DUG』のプーカ君でも簡単に描けちゃうんだから。ゲームにはもってこいなのよ♡。すごい！

だけど…

このキャラクタ・パターンて，まともにつくると，たちまち1時間や2時間かかっちゃうのよね。そこでぱるこ，なんとそのキャラクタ・パターンを作るプログラムをさらに作る，プログラムを作っちゃったの。えらい♪

RUNすると『X１』君がいろいろきいてきたり指示してきたりするからそれに答えていけばいいの。こうしていくと，何と10000番ではじまるプログラムが新しくできちゃうの。

これをサブルーチンなんかで使ってね。ここからゲームを作ってもいいし，これをASCII形式でSAVEしておいて，前に作ったゲームのプログラムにMERGEしてもいいのよ。

ゲームがぐーんと楽しくなっちゃうんだから。このプログラムすっごく便利♪ぱるこもこれでアニメーション作っちゃったんだから。

プログラミング

ちょっと大変だけど，根生で入れてね。これからずっと。それこそ何年でも使えるプログラムなんだから。

注意してね

プログラミングしたら，すぐSAVEしてね。お願いよ。だって1回使うとプログラムがこわれちゃうから，ほんとにこわいの。

それから

何もないブランクを定義したいときはカラー0が使えるからそれで定義してね。

例：11→0→N→N→［SPACE］→N→……の順に押すの。

参考にしたものは

『X１』君についてきたデモテープとマニュアルだけなの（『X１』君の記事ってまだ少ないんだもの）。勉強不足でごめんなさいね。

おしまいに

『X１』君を買うまで，ぱるこぜーんぜんマイコンのこと知らなかったでしょ。あちこち変なところがあると思うの。Dr.Dさん♡直してちょうだい。それから読者のみなさんもぜひこの改良版を投稿してね♡。お願い。

あ，あと高橋はるみさん。名前とかいろいろマネしてゴメンナさいね。

P.S. 1月号のチャンネル・ルーレットおもしろかった♡ありがと。

CHECKER FLAG

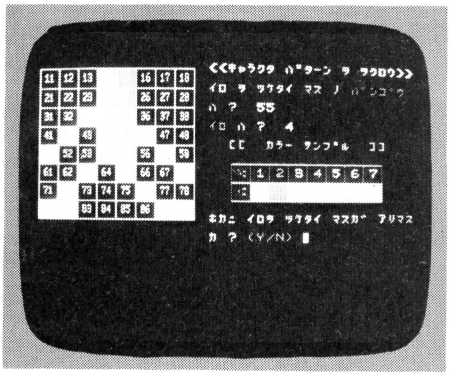
編：こりゃ便利ですね。

Dr.D：X１というパソコンは，テレビのイメージが強くてソンしているようだ。G－RAMを利用してキャラを作ると，同じゲームでもかなり楽しいものができる。絵にこりたい人，画面をたいせつにする人には見逃がせないパソコンのひとつじゃな。

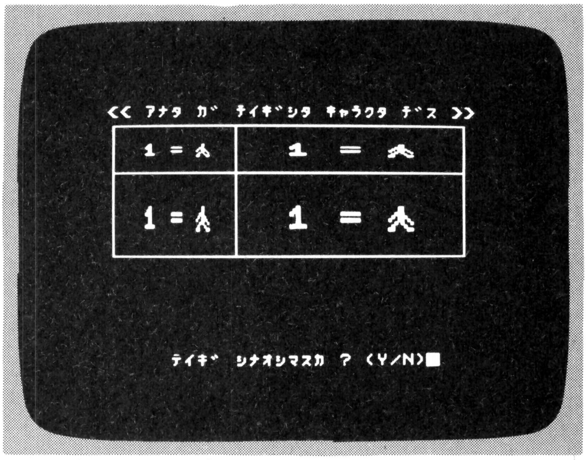
編：個性のはっきりしたパソコンといえますね。

X１

★1月号の「おかしな和音プログラム」に「美しく青きドナウ」を入力し演奏したら感動した。(岐阜市・永田武18才)……【**編**：君に負けじと影さんも入力したら，「むさくるしくアホくドナル」になっちゃった！】



◀《写真1》定義中のようす



▶《写真2》できあがったキャラ。
1に入力した

キャラクタ・パターンを作ろうのプログラム・リスト

```
10 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
20 '▓                                      ▓
30 '▓        <<ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ ｦ ﾂｸﾛｳ>>         ▓
40 '▓                                      ▓
50 '▓   1973/12/21/TUE  FOR CZ-800C        ▓
60 '▓                                      ▓
70 '▓            by  PARCO T.              ▓
80 '▓                                      ▓
90 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
100 DIMB(8):DIMR(8):DIMG(8):DIMB$(8):DIMR$(8):DIMG$(8):DIMBU$(8):DIMRE$(8):DIMGR
$(8)
110 FORI=1TO8:B(I)=0:R(I)=0:G(I)=0:B$(I)="00":R$="00":G$="00":NEXT:C$=""
120 INIT:CGEN0:WIDTH80:CSIZE0:CONSOLE:CLS4
130 FORI=0TO8:LINE(8,4+16*I)-(264,4+16*I),PSET,7:LINE(8+32*I,4)-(8+32*I,132),PSE
T,7:NEXT
140 PRINT:FORI=1TO8:PRINT" ";:FORJ=1TO7:PRINTJ+I*10;:NEXT:PRINTJ+I*10:PRINT:NEXT
150 CSIZE2:LOCATE36,0:PRINT#0"<<ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ ｦ ﾂｸﾛｳ>>"
160 COLOR3::LOCATE36,2:PRINT#0"ｲﾛ ｦ ﾂｹﾀｲ ﾏｽ ﾉ ";:COLOR2:PRINT#0"ﾊﾞﾝｺﾞｳ ";:LOCATE
36,4:COLOR3:PRINT#0"ﾊ ? ";
170 Y=ASC(INKEY$(1))-48:X=ASC(INKEY$(1))-48
180 IFY<1ORY>8THEN160
190 IFX<1ORX>8THEN160
200 IFPEEK@(&H3000+(Y*2-1)*80+4*X-2)=ASC(" ")THEN160
210 COLOR7:PRINT#0Y*10+X
220 COLOR2::LOCATE36,6:PRINT#0"ｲﾛ ";:COLOR3:PRINT#0"ﾊ ? "
230 COLOR4:LOCATE40,8:PRINT#0"[[  ｶﾗｰ ｻﾝﾌﾟﾙ  ]]"
240 FORI=0TO8:LINE(326+32*I,84)-(326+32*I,116),PSET,4:NEXT
250 FORI=0TO2:LINE(326,16*I+84)-(582,16*J+84),PSET,4:NEXT
260 LOCATE42,11:PRINT"No":LOCATE42,13:PRINT"ｲﾛ"
270 FORI=1TO7:COLORI:LOCATE40+I*4,11:PRINT#0I:PAINT(342+32*I,110),I,4:NEXT
280 LOCATE50,6:C=ASC(INKEY$(1))-48
290 IFC<0ORC>7THEN220
300 LOCATE50,6:PRINT#0C
310 PAINT(32*X-8,16*Y-4),C,7:LOCATE4*X-2,2*Y-1:PRINT"   "
320 COLOR3:LOCATE36,16:PRINT#0"ﾍﾝｺｳ ｼﾏｽｶ ? ";:COLOR2:PRINT#0"(Y/N) ";:YN=ASC(INK
EY$(1))
330 IFYN=78ORYN=110THENGOSUB480
340 IFYN=89ORYN=121THEN350ELSE320
350 LINE(32*X-23,16*Y-11)-(32*X+7,16*Y+3),PSET,0,BF:LOCATE4*X-3,2*Y-1:COLOR7:PRI
NT10*Y+X:GOSUB400
360 COLOR3:LOCATE36,16:PRINT#0"ﾎｶﾆ ｲﾛｦ ﾂｹﾀｲ ﾏｽｶﾞ ｱﾘﾏｽ"
```

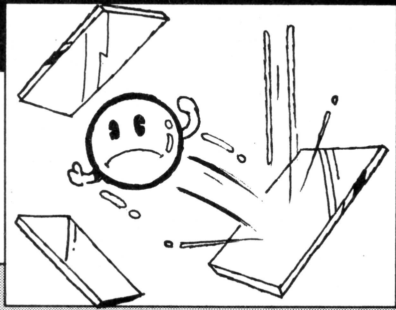

★ＭＺ－2000キトク　シキュウ　グラフィックボード　オクレ　タノム!!（兵庫県明石市・**中川義行？才**）……
【**影**：そんな手を使ったって，そう簡単にはあげられないヨ！**編**：もともと持ってないクセに。でもオモロ!!】

```
370 LOCATE36,18:PRINT#0"ｶ ? ";:COLOR2:PRINT#0"(Y/N) ";:YN=ASC(INKEY$(1))
380 IFYN=78ORYN=110THEN410
390 IFYN=89ORYN=121THEN400ELSE360
400 CONSOLE16,3,36,43:CLS:CONSOLE:LOCATE46,4:PRINT#0"  ":LOCATE52,6:PRINT#0" ":G
OTO160
410 CONSOLE2,17,36,43:CLS:CONSOLE
420 LINE(326,84)-(582,116),PSET,0,BF
430 CONSOLE0,16,0,32:CLS:CONSOLE
440 GOSUB590
450 COLOR3:LOCATE36,8:PRINT#0"ﾃｲｷﾞ ｼﾀｲ ｷｬﾗｸﾀ ﾉ";:COLOR2:PRINT#0" ﾉｰﾏﾙﾓ":LOCATE36
,10:PRINT#0"ｰﾄﾞ ";:COLOR3:PRINT#0"ﾉ ｷｬﾗｸﾀ ﾊ ? ";:CH=ASC(INKEY$(1)):GOSUB670
460 DEFCHR$(CH)=C$
470 GOTO710
480 IFC=1THENGOSUB560
490 IFC=2THENGOSUB570
500 IFC=4THENGOSUB580
510 IFC=3THENGOSUB560:GOSUB570
520 IFC=5THENGOSUB560:GOSUB580
530 IFC=6THENGOSUB570:GOSUB580
540 IFC=7THENGOSUB560:GOSUB570:GOSUB580
550 RETURN360
560 B(Y)=B(Y)+2^(8-X):RETURN
570 R(Y)=R(Y)+2^(8-X):RETURN
580 G(Y)=G(Y)+2^(8-X):RETURN
590 FORI=1TO8
600 BU$(I)= HEX$(B(I))
610 RE$(I)= HEX$(R(I))
620 GR$(I)= HEX$(G(I))
630 B$(I)=HEXCHR$(BU$(I))
640 R$(I)=HEXCHR$(RE$(I))
650 G$(I)=HEXCHR$(GR$(I))
660 NEXT:RETURN:PRINTG$(4)
670 FORI=1TO8:C$=C$+B$(I):NEXT
680 FORI=1TO8:C$=C$+R$(I):NEXT
690 FORI=1TO8:C$=C$+G$(I):NEXT
700 RETURN
710 WIDTH40:CLS:COLOR7
720 LINE(36,36)-(256,120),PSET,4,B
730 LINE(36,66)-(256,66),PSET,4
740 LINE(112,36)-(112,120),PSET,4
750 CSIZE3:LOCATE18,11:PRINT#0CHR$(CH)+" = ";:CGEN1:PRINT#0CHR$(CH):CGEN0
760 CSIZE2:LOCATE18,6:PRINT#0CHR$(CH)+" = ";:CGEN1:PRINT#0CHR$(CH):CGEN0
770 CSIZE1:LOCATE6,11:PRINT#0" "+CHR$(CH)+" = ";:CGEN1:PRINT#0CHR$(CH):CGEN0
780 CSIZE0:LOCATE6,6:PRINT#0" "+CHR$(CH)+" = ";:CGEN1:PRINT#0CHR$(CH):CGEN0
790 COLOR4:LOCATE3,3:PRINT" << ｱﾅﾀ ｶﾞ ﾃｲｷﾞｼﾀ ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｽ >>"
800 COLOR3:LOCATE8,23:PRINT" ﾃｲｷﾞ ｼﾅｵｼﾏｽｶ ? (Y/N)";:YN=ASC(INKEY$(1)):COLOR7
810 IFYN=78ORYN=110THENCLS4:GOTO1000
820 IFYN=89ORYN=121THEN110ELSE800
1000 WIDTH80:PRINT"10000 A$=HEXCHR$(":FORI=8TO1STEP-1:LOCATE15+I*2,0:PRINTHEX$(2
56+ASC(B$(I)));:NEXT:LOCATE34,0:PRINTCHR$(34)+")":LOCATE17,0:PRINTCHR$(34)
1010 PRINT"10010 B$=HEXCHR$(":FORI=8TO1STEP-1:LOCATE15+I*2,1:PRINTHEX$(256+ASC(R
$(I)));:NEXT:LOCATE34,1:PRINTCHR$(34)+")":LOCATE17,1:PRINTCHR$(34)
1020 PRINT"10020 C$=HEXCHR$(":FORI=8TO1STEP-1:LOCATE15+I*2,2:PRINTHEX$(256+ASC(G
$(I)));:NEXT:LOCATE34,2:PRINTCHR$(34)+")":LOCATE17,2:PRINTCHR$(34)
1030 PRINT"10030 DEFCHR$(ASC(";:PRINTCHR$(34)+CHR$(CH)+CHR$(34);:PRINT"))=A$+B$+
C$"
1040 PRINT"GOTO2000"
1050 LOCATE2,22:CSIZE2:PRINT#0"<< ";:COLOR3:PRINT"HOME  ";:COLOR7:PRINT#0"ｦ ｵｼﾃ,
 ";:COLOR3:PRINT"RETURN  ";:COLOR7:PRINT#0"ｦ";:COLOR2:PRINT#0" 5 ｶｲ ";:COLOR7:PR
INT#0"ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ >>"
1060      :LINE(61,174)-(98,184),PSET,3,B:LINE(221,174)-(274,184),PSET,3,B:END
2000 CLS4:CSIZE2:COLOR3:LOCATE4,10:PRINT#0"ﾎｶﾆ ﾃｲｷﾞｼﾀｲ ｷｬﾗｸﾀ ｶﾞ ｱﾘﾏｽｶ ? (Y/N)";:
YN=ASC(INKEY$(1))
2010 IFYN=78ORYN=110THEN2030
2020 IFYN=89ORYN=121THEN2070ELSE2000
2030 CLS:COLOR7:PRINT"RENUM10000,5000"
2040 PRINT:PRINT"GOS.2050:D.-5000":GOTO2090
2050 CLS4:WIDTH40:COLOR3:LINE(7,6)-(33,14),"▒",B
2060 LOCATE10,8:PRINT" ｺﾚﾃﾞ ｷｬﾗｸﾀ ﾊﾟﾀｰﾝ ｦ":LOCATE8,10:PRINT" ﾃｲｷﾞｽﾙ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑｶﾞ ﾃﾞ
ｷﾏｼﾀ":LOCATE16,12:PRINT" ｵﾂｶﾚｻﾏ ♥":RETURN
2070 CLS:COLOR7:PRINT"RENUM5000,5000"
2080 PRINT:PRINT"GOTO110"
2090 LOCATE2,22:CSIZE2:PRINT#0"<< ";:COLOR3:PRINT"HOME  ";:COLOR7:PRINT#0"ｦ ｵｼﾃ,
 ";:COLOR3:PRINT"RETURN  ";:COLOR7:PRINT#0"ｦ";:COLOR2:PRINT#0" 2 ｶｲ ";:COLOR7:PR
INT#0"ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ >>":GOTO1060
```

★ＯＦコーナーを毎月楽しみにしてます。ＯＦコーナー文が２行超えたらこれが本当のＯＦエラー！なんちゃって。（埼玉県志木市・**松原　毅14才**）……【**影**：なんでＯＦコーナーなの？**編**：本文からハズレた記事だから。】

X1用

ATTACKER



川口　輝明

はじめに

SHARPのパソコン・テレビX1が発売されたので，使用してみた感想と，以前VIC－1001でやっていたゲームを，X1で再現してみました。なお，TITLEは自分でつけました。

ゲームの説明

簡単なことです。ボールをダイヤにぶつければよいのです。動いているボールを，"／" もしくは "＼" ではね返すわけですが，1度パドルを出すと消えずに残ります。残ったパドルや，壁にぶつかってもはね返されます。スコアは，はじめ100点あり，壁やパドルに当たってはね返されるごとに1点減っていきます。

つまり，早くダイヤにボールを当てないとスコアがどんどん減り，マイナスになるときもあります。ボールが壁やパドルに当たってはね返る方向は，物理的方向にはね返ります。一つ気を付けないといけないのは，パドルのならびによって身動きがとれなくなってしまうことです。そのときはBREAKを押して，もう1度RUNしてください。

使ってみた感想

使ってみて思ったことは，計算速度はMZ－80BのHU－BASICと同じくらいですが，グラフィックの表示速度が遅く，TVコントロールがすべてソフトからでき，やろうと思えば1年間の番組予約ができます。モニタの解像度は中解像度で80字でも文字が良く見えます。カラーもきれいで直接ビデオをつなげて，アニメのキャラクタのグラフィック・データも簡単に作れるし，デジタル・テロッパを接続すればX1でアニメを作ることも可能です。

命令も豊富で，そのためユーザー・メモリも22Kほどしかありませんが，それはプログラムの組かたでなんとかカバーできます。PCG機能ソフトからPCGのON，OFFもでき，うまく使えば合計512種類のキャラクタが使えます。

CHECKER FLAG

Dr.D：よくあるゲームだな。

編：Dr.のきまり文句がでた。

Dr.D：しかし，こういうプログラムは，入門者にとって，ぜひ学んでおくべきものだ。

編：このプログラムも改造しだいではけっこうおもしろくなりますね。以前JR－100で田辺さんが，ボールがグニャリとヘコムようすまで作ったソフトを紹介していましたね。

Dr.D：X1ユーザ！ガンバレ!!

NEWS

この記事は、SHARP　X1　の漢字ROM【CZ－8KR】を使用して印字しました。

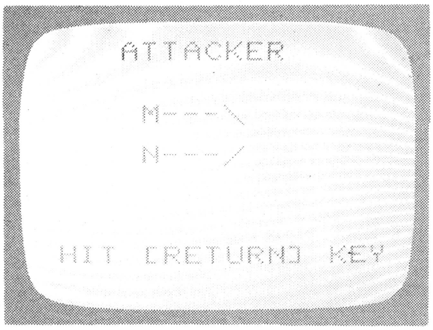
これさえあれば、ワープロの制作も、簡単にできそうです。

みなさんは、つぎの文字を解読できますか？

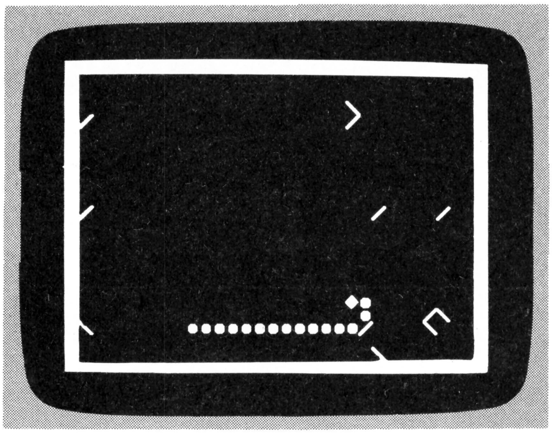
『絢　胤　罸　穎　鷗』
『橿　彊　彎　絃　甑』
『捌　璽　頗　栴　匝』
『黛　瀦　嬬　纏　鴇』
『乍　邇　濡　禰　廼』
『硲　彬　蕗　箆　穆』
『哩　粍　鵡　棉　杢』
『耶　　　猷　　　窯』
『螺　掠　瑠　聯　略』
『亙　　　　　　　　』

どうですか？あなたは、何文字読めますか

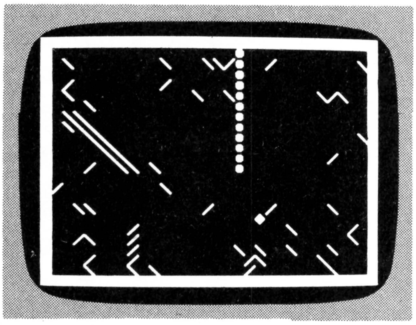
★P6を持ってる人，絶対におこるな！プログラムを入れたら，SAVEしないでEXECと入れてRETURNする。あっ，ごめんネ！（東京都北区・**池田耕治14才**）……【**影**：ワーッ！RESETしちゃったヨー!!】



◀《写真1》スタート画面



▲《写真2》オシイ!!



◀《写真3》ヘタクソ！こうなると……

ATTACKER のプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:CLR:CLS4
20 GOSUB 190:GOSUB 250
30 X=INT(RND(1)*29)+4:Y=INT(RND(1)*21)+1
40 M=INT(RND(1)*3)+1:G=100
50 XX=X:YY=Y
60 IF M=1 THEN Y=Y+1:IF Y>22 THEN Y=Y-1:M=2:G=G-1:GOTO 100
70 IF M=2 THEN Y=Y-1:IF Y<1 THEN Y=Y+1:M=1:G=G-1:GOTO 100
80 IF M=3 THEN X=X+1:IF X>33 THEN X=X-1:M=4:G=G-1:GOTO 100
90 IF M=4 THEN X=X-1:IF X<4 THEN X=X+1:M=3:G=G-1:GOTO 100
100 CURSOR XX,YY:PRINT" "
110 IF CHARACTER$(X,Y)="◆" THEN 310
120 IF CHARACTER$(X,Y)="/" THEN G=G-1:M=ABS((M=1))*4+ABS((M=2))*3+ABS((M=3))*2+A
BS((M=4)):GOTO 60
130 IF CHARACTER$(X,Y)="\" THEN G=G-1:M=ABS((M=1))*3+ABS((M=2))*4+ABS((M=3))+ABS
((M=4))*2:GOTO 60
140 CURSOR X,Y:COLOR 3:PRINT"●"
150 K$=INKEY$
160 IF (K$="M")+(K$="m") THEN G=G-1:CURSOR X,Y:COLOR 1:PRINT"\":M=ABS((M=1))*3+A
BS((M=2))*4+ABS((M=3))+ABS((M=4))*2:GOTO 60
170 IF (K$="N")+(K$="n") THEN G=G-1:CURSOR X,Y:COLOR 1:PRINT"/":M=ABS((M=1))*4+A
BS((M=2))*3+ABS((M=3))*2+ABS((M=4)):GOTO 60
180 GOTO 50
190 CLS:COLOR 1,6
200 CSIZE3:CURSOR 10,0:PRINT#0"ATTACKER"
210 CURSOR 12,6:PRINT#0"M---\"
220 CURSOR 12,10:PRINT#0"N---/"
230 CURSOR 4,20:PRINT#0"HIT [RETURN] KEY"
240 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CSIZE0:RETURN ELSE GOTO 240
250 CLS4:COLOR 1,5
260 PRINT"   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
270 FORI=1TO22:CURSOR0,I:PRINT"   ■";SPACE$(30);"■"
280 NEXT:CURSOR0,23:PRINT"   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
290 CURSORINT(RND(1)*29)+4,INT(RND(1)*21)+1:COLOR 3:PRINT"◆"
300 RETURN
310 CLS:CSIZE 3
320 CURSOR 10,12:PRINT#0"SCORE ";G
330 FOR I=0 TO 6000:NEXT:GOTO 10
```

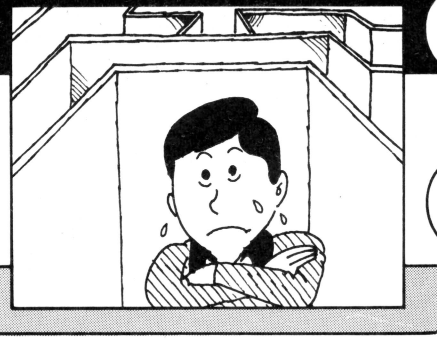
X1

★ついに田園調布にもマイコンショップができた！しかしベーマガが置いてない!!店長！宣伝費を編さんに払いなさい！（東京都太田区・岩田圭二18才）……【編：田園調布土地が高い！しかしベーマガは非常に安い!!】

ZX-81用(16K RAM使用)

迷路ゲーム

水原　清晴



内　容

べつに，たいしたゲームではありません。ただ単にゴールに向かって，早さを競うゲームです。

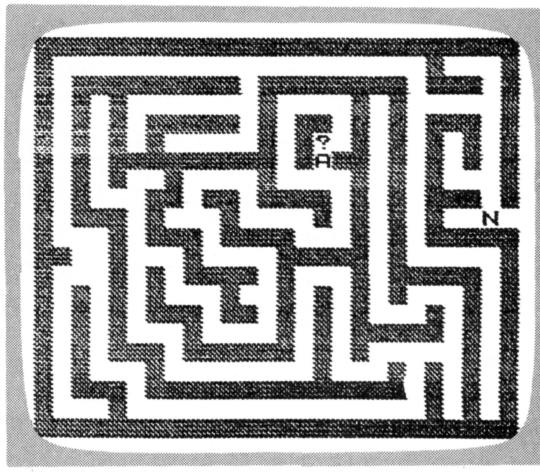
あそびかた

コンピュータがランダムに選んだキャラクタを，迷路にそって，中央上のゴール〝?″に向かって進みます。ただし，ゴールに入っても，ゴールの下にあるキャラクタと一致しなければ，ゴール・インとみなしません。ゴールしてからも，ずーっとキーを押していないと，キャラクタは変わらないので注意!

キー操作は，[9]で左，[0]で右，[Q]で上，[A]で下にそれぞれ動きます。

最　後　に

迷路を変えたいときは，100行からの〝0″(カベ),〝1″(空間),〝3″(ゴール)を変えてください。



《写真1》迷路ができあがった。まずはコースを確認しよう!時間であらそうゲームなので，すばやく読取るのがコツだ

ZX－81には，TIME＄やMID＄がないので，たいへん。MID＄はDIMでどうにでもなるけど，TIME＄だけはあきまへんですな!!

参考

マイコンBASICマガジン1月号「PASOPIAN　GLUTTON」(76ページ～77ページ)

CHECKER FLAG

編：1月号のPC－6001の迷路は好評でしたが，この作品もまた，迷路作成に同じようなアルゴリズムを用いています。

Dr.D：プログラムでは，余分なものをはぶいて，スッキリとしてるのがいい。ゲームは単純で，動きもそう速くはないが，基本をマスターするには，うってつけの作品じゃ。

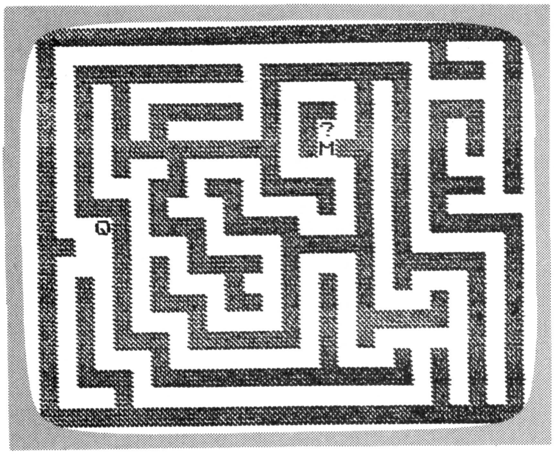
影：ゲームの王様（どうやら自分のことらしい）には，ちょいとやさしすぎるが，ゴール寸前でアルファベットを合わせるところに，工夫がみられたのはほめててあげよう。オッホン!!

編：とかなんとかカッコつけてるけど，実際はマイコン・ルームで頭をかかえてメロメロになってたじゃないですか。

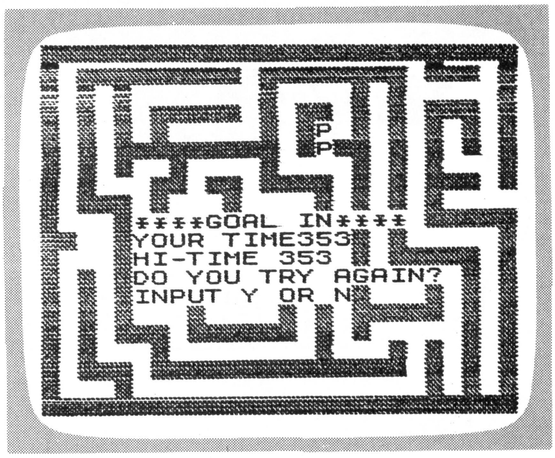
影：それを言うなら，メイロメイロ――だよ～ん!!

Dr.D：またクダラないことをやっとる!しかし，シンクレアのソフトは工夫したものが多いのう。何から何までできる高価格パソコンのソフトの中に，ZXのプログラムにあるようなひとひねりがほしいと思うのはワシだけかなあ…。

★ぼくはカシオPB－100を買いました。プログラムをどおかおめぐみを～～。(香川県木田郡・高橋宏明15才)……【編：こんなことがありました。影さんが町にでて道行く人に「どおかおめぐみを～～」。影：Boo!】



《写真 2》 9, 0, Q, Aキーで，左右上下に移動できる。コースを読取ったら一歩一歩着実にすすめよう。ちょっとしたコース・ミスで意外にロスる



《写真 3》ついにゴール・イン。ゴール手前でもアルファベッドが同じでないとゴール・インできないところがミソ。HIタイムも登録される

迷路ゲームのプログラム・リスト

```
   1 REM "0"
   5 LET K=400
  10 CLS
  11 DIM A$(21,26)
  20 LET T=0
  30 PRINT AT 5,10;"INPUT S"
  40 INPUT S$
  50 IF S$<>"S" THEN GOTO 30
  60 PRINT AT 5,5;"WAIT ABOUT 20
 SECONDS"
  70 PAUSE 300
  80 CLS
 100 LET A$(1)="0000000000000000
0000000000"
 110 LET A$(2)="0111111111111111
1111101110"
 120 LET A$(3)="0100000000010000
0000100010"
 140 LET A$(4)="0101011111110111
1010111110"
 150 LET A$(5)="0101010000010100
1010100010"
 160 LET A$(6)="0101010111110103
1010101010"
 170 LET A$(7)="0101000000000100
0010101010"
 180 LET A$(8)="0101011011110111
1010101110"
 190 LET A$(9)="0101110010010000
1010100010"
 200 LET A$(10)="010001011101111
0101010111"
 210 LET A$(11)="011101000100001
1101010000"
 220 LET A$(12)="001101110111100
0001011110"
 230 LET A$(13)="011101010000101
1101000010"
 240 LET A$(14)="010101011101101
0101011101O"
 250 LET A$(15)="010101000100101
0101110101O"
 260 LET A$(16)="010101110111101
0100000101O"
 270 LET A$(17)="010100010000001
0101111101O"
 280 LET A$(18)="010111011111111
0111010101O"
 290 LET A$(19)="010001000000000
0000010101O"
 300 LET A$(20)="011101111111111
1111101010"
 301 LET A$(21)="000000000000000
00000000000"
 303 FAST
 305 FOR M=1 TO 26
 310 FOR N=1 TO 21
 320 IF A$(N,M)="1" THEN PRINT A
T N-1,M-1;" "
 325 IF A$(N,M)="0" THEN PRINT A
T N-1,M-1;"▒"
 327 IF A$(N,M)="3" THEN PRINT A
T N-1,M-1;"?"
 330 NEXT N
 335 NEXT M
 337 SLOW
 340 LET X=9
 345 LET Y=24
 346 LET X1=X
 347 LET Y1=Y
 348 LET D$=CHR$ (INT (RND*26)+3
8)
 349 GOTO 1000
 350 LET B$=INKEY$
 356 LET T=T+1
 360 IF B$="9" THEN GOTO 500
 370 IF B$="0" THEN GOTO 600
 380 IF B$="Q" THEN GOTO 700
 390 IF B$="A" THEN GOTO 800
 400 GOTO 350
 500 LET Y=Y-1
 505 IF A$(X+1,Y+1)="0" THEN LET
 Y=Y+1
 510 GOTO 1000
 600 LET Y=Y+1
 605 IF A$(X+1,Y+1)="0" THEN LET
 Y=Y-1
 610 GOTO 1000
 700 LET X=X-1
 705 IF A$(X+1,Y+1)="0" THEN LET
 X=X+1
 710 GOTO 1000
 800 LET X=X+1
 805 IF A$(X+1,Y+1)="0" THEN LET
 X=X-1
1000 LET C=INT (RND*26+38)
1005 PRINT AT 6,15;CHR$ C
1010 PRINT AT X1,Y1;" "
1100 PRINT AT X,Y;D$
1200 LET X1=X
1210 LET Y1=Y
1240 LET T=T+1
1250 IF A$(X+1,Y+1)="3" AND D$=C
HR$ C THEN GOTO 2000
1300 GOTO 350
2000 PRINT AT 10,5;"****GOAL IN*
***"
2005 IF T<K THEN LET K=T
2010 PRINT AT 11,5;"YOUR TIME";T
2020 PRINT AT 12,5;"HI-TIME ";K
2030 PRINT AT 13,5;"DO YOU TRY A
GAIN?"
2040 PRINT AT 14,5;"INPUT Y OR N
"
2050 LET W$=INKEY$
2060 IF W$="Y" THEN GOTO 10
2070 IF W$="N" THEN STOP
2080 GOTO 2050
```


★5読者＄＝〝桜井&長藤〟 10IF ボツ THEN 読者が2人減る。(兵庫県洲本市・辻真也15才)……【Dr.D：おかしなプログラムだな??えーと，これは――編：いいんですよ，ジョークなんだから。Dr.D：では，NEW!】

HC-20用

神経衰弱



岸本　隆

はじめに

プログラムのツメ打ち，マルチ・ステートメントでFOR～NEXTからのとび出しも多いという，Dr.Dの大きらいなプログラムです。どうもすみません。

遊びかた

RUNするとレベルを聞いてくるので，(０－９）を押してください。カード（A，２…９，T，J，Q，K）が配られて，右上に“YOU”とでたら，カーソル・キーでめくりたいカードを示し，リターン・キーを押します。

２枚めくって当たりの時は，早くフラッシングし２点ふえ，もう１回めくれます。はずれのときは，ゆっくりフラッシングし“COM”の番になります。“COM”は記憶内でそろえば，“!!”をだしてめくります。なければ“？”をだして１枚めくり，そろえば“!?”をだしてめくります。なければ“??”をだして，乱数でもう１枚めくります。

当たり，はずれの処理は，“YOU”のときと同じです。最後は，適当なキーを押せばENDです。がんばってください。

《第１表》プログラムについて

20～50	前処理
60～80	人の番
90～120	コンちゃんの番
130～140	ENDの処理
150	当たり・サブルーチン
160	はずれ・サブルーチン

注）110行は長すぎるので，打ちこむときに“PRINT”は省略形の“？”で入れてください。

終わりに

コンちゃんは不器用なので，１枚めを表向きに配ってしまいます。これは，記憶の配列変数が初期化されると０になって，自動的にT＄（０，０）は記憶されている事になってしまうので，配列を大きくとって他の数に初期化しておく手もあるが，じゃまくさいのと，まあコンちゃんも人の子で失敗するほうがおもしろいと思ってこうしました。「いやだ」という人は，どうぞ改造してください。

カードの形を“O”としてますが，ユーザー定義文字で“□”としたほうが，だんぜん見やすいです。カードは40行，50行の最後と，160行の中ほどに２枚あります。これはぜひやってください。

《第２表》変　数　表

C：コンちゃんの得点 ｝１組２点でH＋C＝52
H：人の得点 ｝でEND
F，I，J：FOR～NEXT
K：記憶の何枚めか ｝１枚覚えるごとに
L：記憶できる枚数 ｝K＝K＋1され，KがLになったらK＝０となってくり返す
N，C(12)：カード配り用（同じ数を４枚しか出さないように）
P：INPUT＄(1)のASCIIコード（←，↑，↓，→，RETURN）
P＄：ダミー
V，W：X軸，Y軸（１枚めのカードに対応）
X，Y：　〃　（２枚めのカード？に対応，その他）
T＄（12，３）：カードの配列を記憶
X（L），Y（L）：コンちゃんの記憶（めくられてはずれのカードの位置を記憶）

★マイコン歴８か月。雑誌，TVなどで勉強しているものの自作まではいきません。パソピアの記事を多くしてほしいのです。(岐阜県可児市・神野朝雄40才）……【編：継続は力なり。影：ベーマガがあればOK！】

```
●NERVOUS BREAKDOUN
    LEVEL(0-9)=?
  (MEMORY=4+LEVEL)_
```

◀《写真1》スタート画面
レベルはいくつ？

▶《写真2》当たりカードは消えていく

```
QO   000000000 You
0000000000000Mem= 4
0000000000000You= 2
0000000000000Com= 0
```

```
0             AQ You
0 A000 000000Mem= 4
0000000000000You=10
0000 000 0000Com= 4
```

◀《写真3》コンピュータも真剣です

CHECKER FLAG

編：このごろ，神経衰弱のプログラムの投稿が増えてきましたね。

Dr.D：そういわれてみれば，そうだな。

編：神経衰弱のプログラムは簡単だからというわけではないんでしょ？

Dr.D：たしかに簡単というわけではないが，コンピューターを強くするのは簡単だね。

編：へ〜ッ，なんか必勝法でもあるのですか？

Dr.D：カードの内容は，コンピューターが記憶しているのだから，それをぬすみ見ればいいんだ。

影：ずる〜〜い!!

神経衰弱のプログラム・リスト

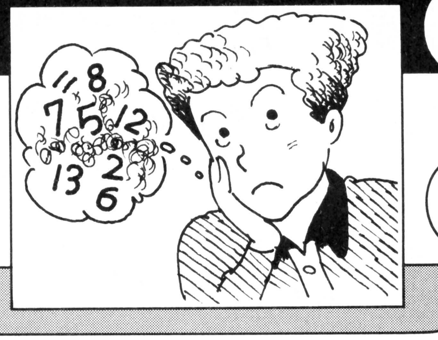
```
10 '●●●●● NERVOUS ●●●●●
By TAKI   82/10/5(1650B)
20 WIDTH20,4:DEFINTA-Z:R
ANDOMIZEVAL(RIGHT$(TIME$
,2)):LOCATE0,2:FORI=1TO2
0:SOUND20,1:PRINTMID$("
●NERVOUS BREAKDOUN ",I,1
);:NEXT:PRINTSPC(4)"LEVE
L(0-9)=?"SPC(6)"(MEMORY=
4+LEVEL)";:L=VAL(INPUT$(
1))+3:DIMT$(12,3),C(12),
X(L),Y(L)
30 CLS:LOCATE13,1:PRINTU
SING"Mem=##";L+1:LOCATE1
3,2:PRINT"You= 0":LOCATE
13,3:PRINT"Com= 0";:FORY
=0TO3:FORX=0TO12
40 N=INT(RND*13):IFC(N)=
4THEN40ELSEC(N)=C(N)+1:T
$(X,Y)=MID$("A23456789TJ
QK",N+1,1):LOCATEX,Y:IFX
=0ANDY=0THENPRINTT$(0,0)
;ELSEPRINT"O";
50 NEXT:NEXT:SOUND20,1:P
RINTCHR$(11)"O"
60 IFH+C=52THEN130ELSELO
CATE14,0,1:PRINT"You  "C
HR$(11);:X=0:Y=0:FORI=0T
O1
70 IFINKEY$<>""THEN70ELS
EP=ASC(INPUT$(1)):IFP<>1
3THENX=X-(P=28)*(1+13*(X
=12))+(P=29)*(1+13*(X=0)
):Y=Y-(P=31)*(1+4*(Y=3))
+(P=30)*(1+4*(Y=0)):LOCA
TEX,Y:GOTO70ELSEIFT$(X,Y
)=""OR(I=1ANDX=V ANDY=W)
THEN70ELSEIFI=0THENV=X:W
=Y
80 PRINTT$(X,Y)CHR$(29);
:NEXT:IFT$(V,W)=T$(X,Y)T
HENH=H+2:GOSUB150:GOTO60
ELSEGOSUB160
90 LOCATE14,0,0:PRINT"Co
m":FORI=0TOL:FORJ=0TOL:V
=X(I):W=Y(I):X=X(J):Y=Y(
J):IFV<>X ORW<>Y THENIFT
$(V,W)<>""THENIFT$(X,Y)<
>""THENIFT$(V,W)=T$(X,Y)
THENLOCATE17,0:PRINT"!!"
:C=C+2:GOSUB150
```

```
100 NEXT:NEXT
110 IFH+C=52THEN130ELSEL
OCATE17,0:PRINT"? ":V=IN
T(RND*13):W=INT(RND*4):I
FT$(V,W)=""THEN110ELSEFO
RI=0TOL:IFV=X(I)ANDW=Y(I
)THEN110ELSENEXT:LOCATEV
,W:PRINTT$(V,W);:FORI=0T
OL:X=X(I):Y=Y(I):IFT$(V,
W)=T$(X,Y)THENLOCATE18,0
:PRINT"!":C=C+2:GOSUB150
:GOTO110ELSENEXT
120 LOCATE17,0:PRINT"??"
:X=INT(RND*13):Y=INT(RND
*4):IFT$(X,Y)=""ORV=X AN
DW=Y THEN120ELSEFORI=0TO
L:IFX=X(I)ANDY=Y(I)THEN1
20ELSENEXT:IFT$(V,W)=T$(
X,Y)THENC=C+2:GOSUB150:G
OTO110ELSEGOSUB160:GOTO6
0
130 LOCATE14,0,0:PRINTSP
C(8)"GAME OVER":H=H/2+L-
14:IFH<0THENPRINT" ｽｺﾞｲ!
 ﾏﾙｱﾎ!"ELSEIFH<3THENPRIN
T" ｺﾚｼﾞｬｰ ﾀﾞﾒﾈ"ELSEIFH<6
THENPRINT" ｿﾝﾅﾓﾝｼﾞｬﾅｲﾉ"E
LSEIFH<9THENPRINT" ｴﾗｲ!
ﾖｸﾔｯﾀ!"ELSEPRINT" ｽｺﾞｲ!
ﾃﾝｻｲ!"
140 P$=INPUT$(1):WIDTH20
,20:END
150 FORF=0TO9:SOUND15,2:
LOCATEV,W:PRINTT$(V,W);:
LOCATEX,Y:PRINTT$(X,Y);:
SOUND20,1:LOCATEV,W:PRIN
T" ";:LOCATEX,Y:PRINT" "
;:NEXT:LOCATE17,2:PRINTU
SING"##";H:LOCATE17,3:PR
INTUSING"##";C;:T$(V,W)=
"":T$(X,Y)="":RETURN
160 FORF=0TO4:SOUND15,5:
LOCATEV,W:PRINTT$(V,W);:
LOCATEX,Y:PRINTT$(X,Y);:
SOUND10,1:LOCATEV,W:PRIN
T" ";:LOCATEX,Y:PRINT" "
;:NEXT:LOCATEV,W:PRINT"O
";:LOCATEX,Y:PRINT"O";:X
(K)=V:Y(K)=W:K=-(K+1)*(K
<L):X(K)=X:Y(K)=Y:K=-(K+
1)*(K<L):RETURN
```

★やった!!ねだりにねだってついにＦＰ−1100を買ってもらうぞ。影さん！いいだろー。(東京都国分寺市・さすらいのバスケット少年12才)……【影：それよりもこのペンネームなんとかならんの？長すぎるゾ。】

FX-702P用

数当て/サイモン



今津　隆司

数当てのプログラム

はじめに

X，Y，Zの三つの数を当てるのですが（X，Y，Zは，それぞれ0～9の整数），メチャクチャに当てるのでなく，ヒントをみて推理をしてから当てるものです。

やりかた

RUNさせると，

HINT(0), ANSWER(1)?

と表示されます。ここで，0を入力すると，ヒント・コマンドに移りますので，1～7の7種類のヒントから，一つえらんで入力してください。

ヒント1　X×Y×Z＝

2　X＋Y＋Z＝

3　$X^2+Y^2+Z^2=$

4　/X－Y/＝

5　/X－Z/＝

6　Y÷(Z＋I)＝

7　X÷(Z＋I)＝

このようにして，いくつかのヒンドよりX，Y，Zがわかったらアンサー・コマンドに移り，正しいと思われるX，Y，Zの値を入力してください。正しければ＋1000点，まちがっていれば，－100点されます。また，ヒントを一度見るたびに－50点されます。

プログラムは443ステップ使用しているので，これはテープからロードしたほうが速いですね。

※参考文献

付属のプログラム・ライブラリー

リスト

```
  1 GOTO 10
  5 Y=INT (RAN#*10):RET
 10 GSB 5:X=Y:GSB 5:Y=Y:GSB 5:Z=Y:S=1000:WAIT 60
 20 INP "HINT(0),ANSWER(1) ",A:IF A=1 THEN 120
 30 S=S-50:INP "CHOOSE HINT (1-7)",A:GOTO 30+A*10
 40 PRT "X*Y*Z=";###;X*Y*Z:GOTO 20
 50 PRT "X+Y+Z=";##;X+Y+Z:GOTO 20
 60 PRT "X↑2+Y↑2+Y↑2=";###;X*X+Y*Y+Z*Z:GOTO 20
 70 PRT "ABS (X-Y)=";#;ABS (X-Y):GOTO 20
 80 PRT "ABS (X-Z)=";#;ABS (X-Z):GOTO 20
 90 PRT "Y/(Z+1)=";Y/(Z+1):GOTO 20
100 PRT "X/(Z+1)=";X/(Z+1):GOTO 20
120 S=S-100:INP "X=",H:IF X≠H THEN 200
130 INP "Y=",H:IF Y≠H THEN 200
140 INP "Z=",H:IF Z≠H THEN 200
150 S=S+1100:PRT "RIGHT!! SCORE=";####;S:END
200 PRT "BAD !!":GOTO 20
```

サイモンのプログラム

みなさんよくご存じのサイモン・ゲームの登場です。

RUNさせる前に，“DEFM　n”（nは3以上が適当）を実行してください。RUNすると，タイトル表示もなくすぐにゲームがはじまります。1回めは，0～9の数字が1度表示され，すぐに“？”が表示されるので，数を入力してください（違った数を入力すればゲーム・オーバーです）。つぎに2回めに移り，今度は1回めの数字に加えて，別の数字が続けて表示されるので，1回め，2回めの順に数字を入力してください。3回め以降も同じです。

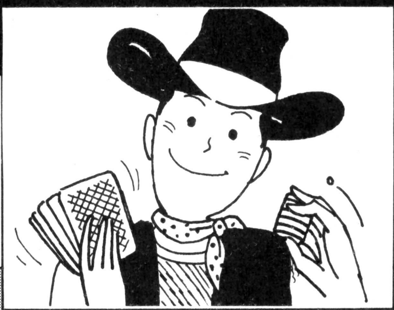
```
10 X=-1:WAIT 10
20 X=X+1:A(X)=INT (RAN#*10):FOR I=0 TO X:PRT A(I),"":NEXT I
30 FOR I=0 TO X:INP B:IF A(I)≠B THEN 50
40 NEXT I:GOTO 20
50 PRT "BAD!! SCORE=";X
```


★PC－8001mkIIをくわしく紹介してください。（長崎市・丸山晋由12才）……【**編**：どうですか，今月号の紹介記事は？ベーマガ編集部はどこよりも早くみなさんに情報を届けちゃうのですゾ！**編集長**：コラッ調子にのるな！】

PC-1211用

ポーカー PART 2

高杉　昌秀



はじめに

このゲームは，1年ほど前にＢＡＳＩＣマガジンに載った「ポーカー・ゲーム」を，自己流に改良したものです。プログラムを作るのは初めてですが，まあいいものができたと思います。

改良点

昔，ＢＡＳＩＣマガジンに載った「ポーカー・ゲーム」には次のような欠点がありました。

1．1～9までのカードしかなく「A」，「10」，「J」「Q」，「K」がない。
2．スピードが遅い（カード1枚交換に1，2分かかる）。
3．ＢＥＥＰ音のＯＮ・ＯＦＦができない。
4．何回カードを交換したかわからない。
5．ツモ札（次にくるカード）が見えてしまうので楽しくない。
6．初期値の入力がないので，パターンが決まってしまう。

特に，1と2については重大なことで，これのためにゲームがおもしろくなくなってしまうことも，たびたびでした。しかし，今回のこのプログラムは1から6までの欠点を全てなくしていますので，とても楽しめるものだと思います（スピードなどはむちゃくちゃ速い)。

遊び方

SHIFT　Aで始めてください。まずタイトル，ハイ・スコアを表示した後，MUSIC(Y－1，N－0)＝　と聞いてくるので，音を出したければ1を，出したくなければ0を入力してください。つぎに初期値を聞いてくるので，必ず6ケタ入れてください(同じ初期値でも，パターンはちがう)。10秒ほどすると，

1.　CARD　2　A　6　Q　10

などのように表示します。左端の数字は，回数で，5回まで，できます。つぎにSTOP－1，CHANGE－2と聞いてくるので，そこでやめたければ1を，交換したいカードがあれば，2を入力してください。

もし，2を入力すれば，NUMBER＝　と聞いてくるので，交換したいカードが左から何番めかを，入力してください。

ポーカーの役と強さは**第1表**のとおりです。もしハイ・スコアを更新すると，名前を聞いてきます。

《第1表》ポーカーの役と強さ

ロイヤル・ストレート…「9」「10」「J」「Q」「K」のみ
5カード
4カード
ストレート
フルハウス
3カード
2ペア
1ペア

最後に

このプログラムは1368ステップ使ってますが，残りの56ステップはすべてメモリとして使ってますので，入力ミスがないようにしてください。なお，ゲーム中はカードがむちゃくちゃな順序にならんでいますが，最後にはきちんと大小順にならびます。

また,「A」は「1」として扱っているので，「10」「J」「Q」「K」「A」などということはできません。

最近，ＰＣ－1211はＰＣ－1500やＦＸ702Pなどに押され気味ですが，ＰＣ－1211ユーザーのみなさん，がんばっていろんなプログラムを作り過去の栄光をとりもどしましょう。

★おらＢＭ－Ｊrを持ってるんだどもＳＡＶＥはやりながらやるのけそれともけつにやるのけ（札幌市・岡田靖司12才）……【影：そっだらこと聞かれてもおらもわがんねーだ。なっDr.？Dr.D：けつだせや！ボケッ!!】

```
  1:Y=Y+π:Y=YYY:
    Y=Y-INT Y:X=
    INT 13Y+1:
    RETURN
  5:"A"PAUSE "
      * PORCAR *
    ":PRINT "HIS
    CORE(BY ";A$
    (33);")=";A(
    32)
 10:A$="A":B$="2
    ":C$="3":D$=
    "4":E$="5":F
    $="6":G$="7"
    :H$="8":I$="
    9":J$="10"
 11:K$="J":L$="Q
    ":M$="K":S=1
 15:INPUT "MUSIC
    (Y-1,N-0)=";
    U,"SHOKICHI(
    6KETA)";V:Y=
    (V/E5)^3+Y
 20:FOR Z=27TO 3
    1
 25:GOSUB 1:A$(Z
    )=A$(X):A(Z-
    13)=X
 30:NEXT Z
 35:BEEP U:PRINT
    S;"  CARD  "
    ;A$(27);" ";
    A$(28);" ";A
    $(29);" ";A$
    (30);" ";A$(
    31)
 40:INPUT "STOP-
    1,CHANGE-2",
    T:IF T=1GOTO
    90
 65:INPUT "NUMBE
    R=";T
 75:IF T>=1IF T
    <=5LET T=T+1
    3:GOSUB 1:A(
    T)=X:A$(T+13
    )=A$(X):S=S+
    1:GOTO 85
 80:GOTO 65
 85:IF S<=5GOTO
    35
 90:W=0:FOR Z=14
    TO 17
100:IF A(Z)>A(Z+
    1)LET T=A(Z+
    1):A(Z+1)=A(
    Z):A(Z)=T:W=
    1
105:NEXT Z:IF W=
    1GOTO 90
110:A$(27)=A$(N)
    :A$(28)=A$(O
    ):A$(29)=A$(
    P):A$(30)=A$
    (Q):A$(31)=A
    $(R)
115:BEEP U:PRINT
    "    CARD  "
    ;A$(27);" ";
    A$(28);" ";A
    $(29);" ";A$
    (30);" ";A$(
    31)
120:IF N=OIF O=P
    IF P=QIF Q=R
    BEEP 7U:
    PAUSE "5CARD
    ":V=902-S:
    GOTO 200
125:IF N=OIF O=P
    IF P=QBEEP 6
    U:PAUSE "4CA
    RD":V=702-S:
    GOTO 200
130:IF O=PIF P=Q
    IF Q=RBEEP 6
    U:PAUSE "4CA
    RD":V=802-S:
    GOTO 200
135:IF N=9IF O=1
    0IF P=11IF Q
    =12IF R=13
    BEEP 8U:
    PAUSE "LOYAL
     STRAIGHT":V
    =1002-S:GOTO
    200
140:IF O-1=NIF P
    -1=OIF Q-1=P
    IF R-1=QBEEP
    5U:PAUSE "ST
    RAIGHT":V=60
    2-S:GOTO 200
145:IF N=OIF O=P
    IF Q=RBEEP 4
    U:PAUSE "FUL
    L-HOUSE":V=5
    02-S:GOTO 20
    0
150:IF N=OIF P=Q
    IF Q=RBEEP 4
    U:PAUSE "FUL
    L-HOUSE":V=4
    02-S:GOTO 20
    0
155:IF N=OIF O=P
    BEEP 3U:
    PAUSE "3CARD
    ":V=102-S:
    GOTO 200
160:IF O=PIF P=Q
    BEEP 3U:
    PAUSE "3CARD
    ":V=202-S:
    GOTO 200
165:IF P=QIF Q=R
    BEEP 3U:
    PAUSE "3CARD
    ":V=302-S:
    GOTO 200
170:IF N=OIF P=Q
    BEEP 2U:
    PAUSE "2PAIR
    ":V=INT (66/
    S):GOTO 200
175:IF N=OIF Q=R
    BEEP 2U:
    PAUSE "2PAIR
    ":V=INT (77/
    S):GOTO 200
180:IF O=PIF Q=R
    BEEP 2U:
    PAUSE "2PAIR
    ":V=INT (120
    /S):GOTO 200
185:IF (N=O)+(O=
    P)+(P=Q)+(Q=
    R)BEEP U:
    PAUSE "1 PAI
    R":V=10:GOTO
    200
190:PAUSE "NASHI
     !":V=0
200:PRINT "SCORE
    =";V
205:IF V<=A(32)
    END
210:A(32)=V:
    PAUSE "HISCO
    RE!":INPUT "
    NAME=";A$(33
    )
================
 USE 1368 STEPS
```

★私は影さんのあのいじらしさが好き!!もっといじけると母性愛をくすぐられる女性が増えるのでは??（神奈川県藤沢市・平井栄美子16才）……【影：ゴロニャ～ン♡♡ポカッ!!編集長：こんな所でひなたぼっこするな!!】

PC-1500用

がんばれミツコちゃん

井上　満夫



★ものがたり★

ある晴れた日，ミツコちゃんはひとりでお留守番をしていました。お父さんは会社，お母さんはお買物へ行っているのです。ですからミツコちゃんは，ひとりきりでお母さんからいいつけられた縁側のおそうじをしていました。

「あ〜。あそびにいきたいなぁ。タンポポ丘にいけば，トシユキちゃんたちがいるのになぁ」

とひとりごとを言ってもしかたありません。このおそうじは，前からほしかったお人形を買うためのアルバイトなのですから。

「ニャーゴ」という声でミツコちゃんはハッとしました。うしろを向くと……いました。イタズラネコのタロウです。せっかくおそうじをしたところにあしあとをつけてよろこんでいます。ミツコちゃんは近くにあった棒をつかんで，タロウを追いかけます。

「こらぁ〜。まてぇ！！」

ひとついいわすれましたが，ミツコちゃんはとってもオテンバなのです。

★あそびかた★

いくらオテンバと言っても，ミツコちゃんはまだ小さい女の子です。ですからあなたが，ミツコちゃんを誘導してあげてください。ミツコちゃんは SPACE で左へ，ENTER で右へ動きます。また，猫がミツコちゃんと重なったり，両隣りへきたりしたときに ↑ を押すと猫の頭を叩くことができます。こうすると猫はしばらくの間，どこかへ行ってしまいます。でも，もどってきたときには前よりもピョンピョンと動き回るようになります。

さぁ，ミツコちゃんに協力して，イタズラネコをこらしめてください。

★ものがたり《その２》★

ミツコちゃんはネコを追い回しながらも，時計が気になってしかたありません。5時半になるとお母さんがお買物から帰ってくるのです。もし，お母さんがよごれた縁側を見たら，もうミツコちゃんはおそうじをさせてはもらえなくなるでしょう。ですから，ミツコちゃんはおそうじをしながらネコを追いかけなくてはなりません。ネコのあしあとはあちこちにあります。しかし，時間はもうありません。

「あ〜ん。お母さんがかえってきちゃう」

★あそびかた《その２》★

左に表示されているのが時計です。これが，5:30になるとミツコちゃんのお母さんが帰ってきてしまうのです。このときに猫の足跡が5個以下ならば，ミツコちゃんはほめられるのですが，それよりも多いと，ミツコちゃんはその日かぎりでおそうじのアルバイトはさせてもらえなくなってしまいます。あなたの誘導にすべてがかかっているのです。

★ものがたり《その３》★

数日たちました。イタズラネコのタロウは毎日やってきてはおそうじのじゃまをしていました。ミツコちゃんが今日も一人でおそうじをしながら，またタロウがくるのだろうかと心配していると……ああ，きました。タロウです。今日は仲間をつれての登場です。あれはノラネコのサンタでしょうか。そう，サンタです。

ミツコちゃんは泣きそうになりました。二匹のネコはすごい早さで縁側をよごしていきます。ミツコちゃんは涙をこらえ，二匹のネコを追いかけはじめした。

★ぼくは誓います。これからもベーマガを愛読して一流のプログラマーになってやろうと思ってます。どうかぼくの名を忘れずに。（宮崎県児湯郡・関　康仁12才）……【Dr.D：これはたのもしい読者だ。ガンバレ!!】

★あそびかた　《その３》★

３日目を過ぎるとネコは二匹になります。上手にミツコちゃんを誘導しないと，ここで終わりになってしまいますよ。

★ものがたり　《その４》★

ある晴れた日，ミツコちゃんはお友だちといっしょに縁側であそんでいます。手には新しいお人形をもっています。

え？　やっと買えたのかって？　いえいえ，結局，おそうじは長つづきせず，お父さんにおねだりして買ってもらったのです。

空にはぽっかりと白い雲が二つ。ミツコちゃんには，タロウとサンタに見えました。そして，ミツコちゃんは，こう思いました。

「あのネコたち。今ごろはどこでイタズラしてるのかしら。

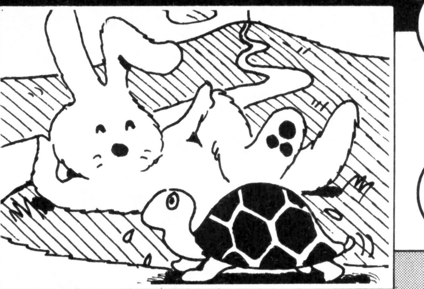
がんばれミツコちゃんのプログラム・リスト

```
 10 CLEAR :WAIT 10:GCURSOR 20:GPRINT "3F4020523F62":GCURSOR 30:GPRINT "3F4041220
102":GCURSOR 40:GPRINT "2A5A7F2A4A"
 20 WAIT 60:GCURSOR 50:GPRINT "0E1040413E"
 30 WAIT 10:GCURSOR 70:GPRINT "3F4020523F62":GCURSOR 80:GPRINT "3F4041220102":GC
URSOR 90:GPRINT "2A5A7F2A4A"
 40 WAIT 60:GCURSOR 100:GPRINT "0E1040413E"
 50 CLS :RANDOM :A=9,B=10,C=20,N=10:A$="000030603000":B$="000000000000"
 60 CLS :WAIT 0:TIME=.04:CURSOR 0:PRINT "< 4: 00>":CURSOR 8:PRINT CHR$(123):CURS
OR 25:PRINT CHR$(125)
 70 FOR F=9TO 24:@$(F)=B$:NEXT F
 80 T=TIME :S=INT(T*100):R=T*10000-S*100
 90 Z$="":Z$=INKEY$ :IF Z$=""THEN 140
 100 IF Z$=CHR$(32)LET B=A:A=A-1
 110 IF Z$=CHR$(13)LET B=A:A=A+1
 120 IF A<=8LET A=22
 130 IF A>=23LET A=9
 140 E=INT(H/2):IF E>5LET E=5
 150 D=C:C=C+RND(5+E)-3-INT(E/2):IF C=DLET C=C+1
 160 IF C<=8LET A=22
 170 IF C>=23LET A=9
 180 IF G<=0LET G=G+1:GOTO 200
 190 @$(D)=A$,@$(C)="3E496262493E"
 200 IFL<3THEN 260
 210 O=N:N=N+RND(5+E)-3-INT(E/2):IF N=OLET N=N+1
 220 IF N<=8LET A=22
 230 IF N>=23LET A=9
 240 IF P<=0LET P=P+1:GOTO 260
 250 @$(O)=A$,@$(N)="3F4B6262493E"
 260 IF @$(A)=A$BEEP 1,100,10:I=I+1
 270 @$(B)=B$,@$(A)="7F084B3F4B08"
 280 USING "##":CURSOR 1:PRINT S:USING "###":CURSOR 4:PRINT R
 290 CURSOR 9:GPRINT I$;J$;K$;L$;M$;N$;O$;P$;Q$;R$;S$;T$;U$;V$
 300 Z$=INKEY$
 310 IF (A+1>=C)AND (A-1<=C)AND Z$=CHR$(11)BEEP 1,70,50:BEEP 1,100,40:G=(RND 5)-
8:H=H+1:@$(C)=A$
 320 IF L<3THEN 340
 330 IF (A+1>=N)AND (A-1<=N)AND Z$=CHR$(11)BEEP 1,70,50:BEEP 1,100,40:P=(RND 5)-
8:H=H+1:@$(N)=A$
 340 IF TIME <.053THEN 80
 350 FOR J=8TO 24:IF @$(J)=A$LET K=K+1
 360 NEXT J
 370 CLS
 380 IF K>=5THEN440
 390 WAIT 0:GCURSOR 25:GPRINT "021222520A06000000423A12120A060000005F"
 400 GCURSOR 50:GPRINT "2A4A5F4A0A00000044247F0804023E40"
 410 GCURSOR 70:GPRINT "1E20402000020C00000044247F0824523E40":WAIT 120:CURSOR 16
:PRINT "...":CLS :CURSOR 4
 420 GPRINT "0222222120C0000002A4A5F4A0A01020102000001C221E02221C000000007F494
9497F"
 430 K=0:L=L+1:GOTO 60
 440 USING :M=100*L+50*H+I
 450 WAIT 120:CURSOR 10
 460 GPRINT "22527F1250220400000003F40402000000002A5A3F2A4A000000001F204020020
C"
 470 CLS :WAIT 0:CURSOR 0:PRINT L:CURSOR 3:GPRINT "7F4949497F0000004221F42423C0
10600000780E09304020"
 480 CURSOR 10:GPRINT "22527F125022040000002444444448000000044444442418020402O4"
 490 CURSOR 15:GPRINT "04423F02423C01060000001F204020020C":CURSOR 19:PRINT M:WAI
T :CURSOR 25:GPRINT "7E121E127E"
```


★２月24日はぼくのタンジョービなのです。だから何かクレ！！（青森県弘前市・・**大沼周一12才**）……【**編**：おめでとうございま～す。**Dr.D**：おめでとさん。プレゼントとして載せてあげたよ】

MAX MACHINE(ベーシック 使用)

ウサギとカメ・ゲーム



福島　喜幸

MAX

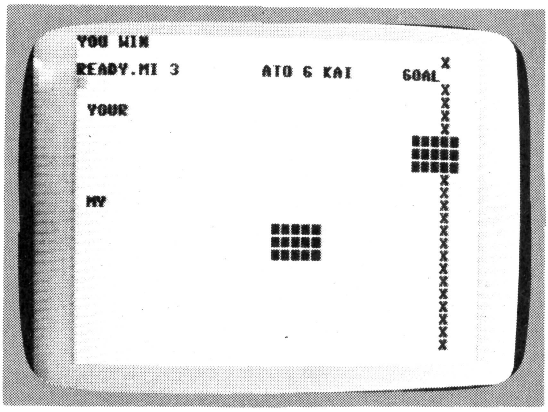
ゲームの内容

うさぎとカメのつもりです。

MYはマックス・マシーンでカメ，YOURはあなたでウサギです。カメは一歩一歩着実にすすみますがあなたは画面左上のSUSUMI（進み）のところに表示されている数字が1か2か3のときだけゴールに向かえます。ただし，数字のでている間に，右下の>キーを押していなければなりません。

本機について

ベーシックがカートリッジで別売ですが，これから本格的なものも発売されるそうなので楽しみなコンピュータです。シンセサイザ機能もかなりの重装備で，かなりすごい音がだせますよ。チャンスがあったらぜひさわってみてください。



《写真1》さあ！どちらが勝つか！ヤッタ！

ウサギとカメのプログラム・リスト

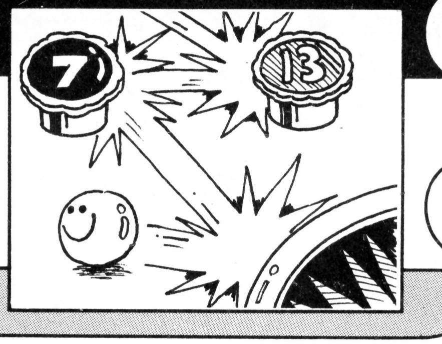
```
10  W=20:V=1024:PRINT"C"
20  FORI=1TO23:PRINTTAB(36)"X":NEXT
30  FORY=7TO14STEP7:GOSUB200:NEXT
40  S=INT(RND(1)*4)
50  PRINT"HDDRRSUSUMI"S,"ATO"W"KAI       GO
AL "
60  PRINT"DD YOUR":PRINT"DDDDDD MY"
70  GETA$:IFA$="R"THENY=7:W=W-1:X2=X2+S:X
=X2:GOSUB200
80  IFW=-1THEN120
90  IFX2>31THENPRINT"HYOU WIN":END
100  Y=14:X1=X1+1:X=X1:GOSUB200
110  IFX<>32THEN40
120  PRINT"HI WIN":END
200  FORI=0TO2:FORJ=0TO4:Z=X+J+(Y+I)*40:P
OKEV+Z,71:NEXTJ,I
210  FORI=0TO2:FORJ=1TO3:Z=X-J+(Y+I)*40:P
OKEV+Z,32:NEXTJ,I:RETURN
```

★Dr.　！大変だろうけどぴゅう太のもっといろいろなゲームのプログラムをいっぱい作って下さい‼（青森市・白戸　学11才）……【Dr.D：ありがとう！ワシもせいいっぱいガンバッテ，君たちを喜ばしてあげたいと思う。】

PB-100用

SLOT GAME 2

冨田　幸太



はじめに

このプログラムは，PB－100についてくるプログラムの「スロットゲーム」を自分なりに改造してみたものです。

内　容

元金が1000￥で持ち金が0になったり，15回賭け終わったらゲーム・オーバーです。倍率は30がでれば2倍，二つゾロ目ならば7倍，三つゾロ目なら 343倍，左から右へ1ずつ増えたり，減ったりしたら20倍，しかし，10がでたら－2倍（10が二つそろっても－2倍)。

操　作

キー操作	表示
[MODA] [0]	
[S] [PO 0]	SLOT　GAME
[EXE]	Gankin　1000￥
● [EXE]	Kakekin　￥　?
例：100 [EXE]	数字が20回してとまる。
（いくら賭けるかはかけ引きです）	
例：[EXE]	－100(900)
[EXE] ●これをくりかえす。(15回)	
[EXE]	Game　Over
例：[EXE]	Your　Score　0
例：[EXE]	Hi－Sc（最高点）By（イニシャル）
[EXE]	REPLAY［Y／N］？
例：[Ⅳ] [EXE]	END

入力する前に

[MODA] [0] でY＝6とN＝0と入力し [MODA] [1] としてCLEAR [EXE]，[S] [DEFM] 0 [EXE] としてからプログラムを入力してください。

メモリー内容

A	かけ金
G	合計金額
X	
Y	乱数
Z	
L	High－Score
T＄	名前

合計 544ステップ

改　造

倍率をかえたいときは 80～150 行をかえてください（B＝B＊□)。

おわりに

Dr. Dさん，IFが多くてすいません！

SLOT GAME 2のプログラム・リスト

```
5 G=1000
10 PRINT "SLOT GAME"
15 PRINT "Gankin 1000¥"
17 FOR M=1 TO 15
20 INPUT "Kakekin ¥",A
25 IF 0≧A THEN 20
27 IF A>G THEN 20
40 B=1:FOR C=1 TO 20
50 X=INT(RAN#*21)+10:Y=I
NT(RAN#*21)+10:Z=INT(RAN
#*21)+10
60 PRINT CSR 1;X;":";Y;"
:";Z;
70 NEXT C
80 IF X=30 ;B=B*2
81 IF Y=30 ;B=B*2
82 IF Z=30 ;B=B*2
90 IF X=Y ;B=B*7
91 IF Y=Z ;B=B*7
92 IF X=Z ;B=B*7
95 IF X=20 ;IF Y=20 ;B=G
*2
100 IF X=Y-1 ;IF Y=Z-1 ;
B=B*20
101 IF X=Y+1 ;IF Y=Z+1 ;
B=B*20
102 IF X=10 ;B=-2
103 IF Y=10 ;B=-2
104 IF Z=10 ;B=-2
150 IF B=1 ;B=-1
160 G=G+B*A
170 PRINT CSR 1;B*A;"(";
G;")"
173 IF G≦0 THEN 185
180 NEXT M
185 PRINT "Game Over"
190 PRINT "Your Score ";
G
200 IF G>L ;L=G:IF L=G ;
INPUT "Your Name",T$
210 PRINT "Hi-Sc";L;" By
 ";T$
212 INPUT "REPLAY (Y/N)"
,S
213 IF S>5 THEN 5
220 PRINT "END"
```


★この本のことを「ベーマガ」と呼ぶがBASEBALLマガジンもベーマガだぞ！なんとかいってみろ!!（茨城県土浦市・**塩崎潤一15才**）……**【影：こしゃくな！ワシの愛読書別冊漫画アクションはベーマンガだ！1字勝ったゾー！ワーッ！編：アホ】**

PC-8001mkIIとPC-8201ってどんなパソコン?

ＮＥＣから，また新たな仲間が発売されました。

ＰＣ－8001mkII

ＰＣ－8201

の２機種です。

まず，ＰＣ－8001ｍｋIIから，ご紹介いたしましょう。

■PC-8001mkII…………価格123,000円

本機は，ＰＣ－8001とＰＣ－8801の中間機種にあたる機能をもち，なおかつ，8001よりも安い!! という特徴をもっています。

価格は，123,000円で，ＰＣ－8001のソフトの大部分を無変更で使用でき，ナント！漢字の取扱いもできるというツワモノです。

本機に搭載されたＢＡＳＩＣ言語は，8001に搭載されていた，Ｎ－BASICと，Ｎ80－BASICの２種類で，Ｎ80－BASICには,ＰＣ－8001mkIIで強化されたグラフィック機能をサポートする命令が追加されました。

この，追加命令はＮ－ＢＡＳＩＣでは未定義コマンドであった"ＣＭＤ"などを利用し，Ｎ80－BASIC追加コマンド処理ルーチンへ飛ばす方式をとっています。

よって，２種類のＢＡＳＩＣといっても，ＰＣ－8801のように明確な切りかえはなく，ユーザーがあまり，ＢＡＳＩＣ間の差を意識することなく使用できるのです。

また，拡張バスが２スロット内蔵され，周辺機器の接続も容易になりました。

タイマは，ＰＣ－8801と同様にニッカド電池でバックアップされていますから，電源を切っても正確に時を刻みつづけます。

このように，数々の機能アップをした，ＰＣ－8001ｍｋIIの出現は，マイコンマニアにとってうれしい話でしょう。

■PC-8201………………価格138,000円

ＰＣ－2001に続くハンドヘルド・コンピュータです。

これまで，このタイプのパソコンにみられなかった40×８文字の大型液晶ディスプレイが採用され，見やすい画面を作ることができます。ＰＣ－8001シリーズの周辺装置も使用でき，ＣＲＴインターフェース・アダプタを利用することで，一般のパソコンと同等の80桁×25行表示，640×200ドットのグラフィック表示も可能です。

本機のＢＡＳＩＣは，Ｎ82－ＢＡＳＩＣと呼ばれ，8001のＮ－ＢＡＳＩＣと互換性が高く，カセット・テープ・レベルでプログラムのやりとりが可能です。ただし，ＰＣ－8001と100％の互換性があるわけではありません。念のため。

本機の最大の特徴は，バッテリ・バックアップによる，プログラムの保存が可能な点と，簡易英文ワープロ，ターミナル・コミュニケーション・プログラムが



横がこんなに盛り上がった



ＰＣ－8201の本体

標準装備されている点でしょう。

本体内には，16Kバイトのｒａｍが内蔵されており，32Kバイトまで拡張可能です。

ＣＰＵは，80Ｃ85を使用しています。また，カレンダ時計，バーコード・リーダ・インターフェース，ＲＳ－232Ｃインターフェース等も用意され，SYSTEMスロットには，ＲＯＭカートリッジ，ＲＡＭカートリッジ，ＣＲＴアダプタなどを接続できるようになっています。

価格は，138,000円，前出の8001mkIIより１万円割高ですが，自由に持ちはこんで使えるというメリットを考えれば，決して高い買い物ではないでしょう。

そのうち１クラスに１台くらいは本機が普及し，休み時間（授業中かな？）のゲーム・タイムの主役の座をポケコンからうばいとるかもしれませんね。

JRファンにうれしいビッグニュース

２月10日～４月10日（消印有効）の２か月間「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」，「ラジオの製作」，「月刊マイコン」の３誌に対して，ＪＲ－100またはＪＲ－200のプログラムを投稿された全員に松下電器からすばらしいプレゼントが贈られます。

㋑プログラム用カセットテープ(15分)２本………全員
㋺特等：ＪＲ-200専用プリンタＪＲ-Ｐ01………１名
㋩１等：ＪＲ-200専用ディスプレイＴＸ-12Ｔ1…２名
㊁２等：専用プログラムレコーダＲＱ-8300…….３名
㋭３等：ソーラ電卓ＪＥ-362………………………30名



▲明るいムードのパソコンとして女性にも人気の高い松下のJR-200

プログラムの内容は各誌の投稿規定によったものとします。㋺～㋭については，優秀作品の中から抽選ということになります。

発表は６月号の予定です。

学生にとっては一番のんびりできる春休みを利用してＪＲによるプログラミングにはげんでください。記事にボツはあっても，カセット・プレゼントのボツはない！松下さんありがとう！

PC-6001を持っているキミ！パソカルってる？

ＰＣ－6001ユーザーの間で静かなブームになっている「パソカルってる？」ということばを知っていますか。これ，実は東海クリエイトから発売されている簡易表計算用のＲＯＭ／ＲＡＭカートリッジ“パソカルク”(価格19,800円)を使って，ＰＣ－6001に仕事をさせているっていう意味のことばなのです。

パソカルクには，おかたいところでは売上・仕入日計表や在庫管理，顧客管理，テストの結果集計などができますし，家計簿や住所録，電話帳といった家庭で必要な事務処理もやってのけてくれます（34ページに広告が載っています）。

そのうえ，増設ＲＡＭとしても使えますからこりゃ１本ほしくなりますね。

このパソカルク，まだ使っていない人で，ぜひためしてみたい………という読者のために，東海クリエイトではモニタープレゼントを行なっています。

応募したい人は，ハガキに住所，氏名，年令，職業，そして電話番号を書き「どんなことに使いたいか」を書いて〒108 東京都港区芝5－13－18ＭＴＣビル6F㈱東海クリエイト「マイコンソフト営業部」ＢＭモニター係へお送りください。しめ切りは３月10日（消印有効）となっています。

で・ば・ぐ

①まず2月号のMZ－80B（2000）用のタンク・ゲーム(86ページ)の作者，溝渕昌之さんからのお知らせです。

『MZ－Bや2000のユーザーでグラフィックRAM 2.3のない人は10行目のGRAPHI3O3Cを，GRAPHI1O1Cにしてください，G－RAM1が使えるようになります』

以上ありがとうございました。

②つぎは2月号72ページのM－5用2次元もぐらいじめのプログラム・リストです。

1050行のつぎに

```
1060 PRINT CURSOR
Ready
```

List 1060

とありますが，この3行を取ってください。

③115ページにX1用の「てんとい虫」のプログラムが載っています。CHECKER FLAGの中でカケ算ができるようにする方法を教えていますが，その場合，70行目も，つぎのように変えてください。

```
70 en=INT(RND(1)*3)
```

といったところです。

X1とSMC－70につきましては，今月からプリンタが使えるようになり，ミスは少なくなると思いますが，M5などは，今しばらくお待ちください。

あの「キタナイ！リスト」としての評判悪いリストは，ディスプレイの画面から取っているのです。けっこうたいへんな作業なんですよ……とグチをこぼしておきます。来月からこのコーナーなくそう！………編

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〠545 大阪市阿倍野区長池町22－22商品信頼性本部…………「マイコンBASIC」係
- **ソード電算機**：〠104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K-1ビル…………「マイコンBASIC」係
- **シャープビジネス**：〠162 東京都新宿区市谷八幡町8 販推部…………「マイコンBASIC」係
- **日本電気**：〠108 東京都港区芝5－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンBASIC」係
- **日立家電**：〠105 東京都港区西新橋2－15－12（日立愛宕別館）…………「マイコンBASIC」係
- **富士通**：〠105 東京都港区虎ノ門2－3－13「マイコンBASIC」係
- **E．S．Dラボラトリ**：〠113 東京都文京区湯島4-1-11 南山堂ビル3F…………「マイコンBASIC」係
- **コモドールジャパン**：〠105 東京都港区浜松町1-1-11 住友東新橋ビル…………「マイコンBASIC」係
- **タンディラジオシャック**：〠182 東京都調布市多摩川1－44－1…………「マイコンBASIC」係
- **東京芝浦電気**：〠105 東京都港区虎ノ門1－26－5（第17森ビル）OA事業部………「マイコンBASIC」係
- **松下通信工業**：〠226 神奈川県横浜市緑区佐江戸 600…………「マイコンBASIC」係
- **三井物産電子販売㈱**：〠105 東京都港区西新橋2－11－5…………「マイコンBASIC」係
- **三洋電機ビジネス電器販売**：〠570 大阪府守口市京阪本通2-18システム機器販売課…「マイコンBASIC」係
- **カシオ**：〠160 東京都新宿区西新宿2－6 新宿住友ビル…………「マイコンBASIC」係
- **EPSON**：〠399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 信州精器…………「マイコンBASIC」係
- **アムデック**：〠559 大阪市住之江区新北島5－2－65…………「マイコンBASIC」係
- **トミーパソコン事業部**：〠124 東京都葛飾区立石7－9－10…………「マイコンBASIC」係
- **日立マクセル**：〠104 東京都中央区銀座3-3-1「マイコンBASIC」係
- **ソニー**：〠142 東京都品川区北品川6－7－35MC営業部…………「マイコンBASIC」係

■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211(ポケコン：シャープビジネス担当)
- **日本電気**：PC－6001／PC－8001mkII／PC－8801／PC－2000／PC－9800／PC－8200
- **日立家電**：MB－6890(レベンIII)／MB－6885(ベーシックマスター・ジュニア)
- **富士通**：MICRO8／MICRO7
- **コモドール・ジャパン**：VIC－1001/MAX MACHINE/COMODOR64
- **タンディラジオシャック**：TRS－80
- **東芝**：パソピア(PA－7010／7012)，パソピアミニ
- **松下通信工業**：JR－100／JR－200
- **三井物産**：シンクレア
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100
- **三洋電機**：PHC－10／PHC－20／PHC－25／PHC－8000
- **EPSON**：HC－20
- **アムデック**：コンピュータミュージック
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード電算機**：M－5
- **ソニー**：SMC－70

この注文書を切り取って本屋さんへ

BMもテープ・サービス開始!

読者のみなさんのご希望にこたえて，BASICマガジン掲載のプログラムのテープ・コピー・サービスを開始しました。ソフト・テープ名は『BASICマガジン・テープ・サービス』で，今回は『PC－6001第一集』(定価2,500円)，『MZ－2000（80B）第一集』(定価2,500円)の２本です。

それぞれ５タイトルずつプログラムが収録されています。他機種につきましては，近く発売する予定です。お待ちください。

●PC－6001第一集の内容

TEHカンニング……………………1月号
BUG VADER……………………2月号
霊感テスト……………………3月号
立体三次元迷路……………………3月号
BOXING TRAINING……………3月号

●MZ－2000(80B)第一集の内容

SHARK HUNTER……………2月号
TANK GAME……………………2月号
SUPER SCORPION…………3月号
HELICOPTER…………………3月号
アイスマン・ゲーム………………3月号

バックナンバーのご案内

マイコンBASICマガジンのバックナンバーがほしいというお問合わせがありますが，現在のところ創刊号(82年７月号),8月号，９月号は売切れ，10，11，12，83年１，２月号が残りわずかですが在庫されています。ご注文は左の注文書を切取って号数をはっきり記入し，書店に持っていけば取寄せてもらえます。

これがもっとも安あがりで確実な入手方法です。この注文書は，上に書いてある『BASICマガジン・テープ・サービス』テープの注文にも使えます。

Dempaマイコンソフト

春のフレッシュキャンペーンを全国展開中!

おなじみの電波新聞社発売のDempaマイコンソフトテープは，600 種類にものぼっています。

この春も，強力なソフトをズラリそろえて，全国の有力マイコン・ショップ，書店店頭で「進入学おめでとう!春のフレッシュキャンペーン」を展開中です。

小・中学生向けの教育用ソフトを６シリーズ，PC－8001，PC－6001，X１，MZ－700，MZ－2000，FM７といった人気機種の最新テープの中から約 100本を選んで発売中です。もよりのお店で，ぜひお買求めください。

●おすすめ品はこれだ

ぜひ見るだけでも見てもらいたい，すごい内容のソフトをちょっとご紹介します。

①苦手の英語・数学はこれ１本でクリア!がキャッチフレーズのマイ単語レッスン／中学数学マスターシリーズ。

②キャラがきれい!ゲーム性バツグンX１用の各種テープ。特にベジタブル・クラッシュはシンプルだがユニーク!

③FM７用では「実戦花札」,「実戦プロ・野球ゲーム」,「実戦マージャン」の実戦シリーズがおすすめ品。

④MZ－2000は「４人マージャン」これは有名ですね。この他にはあの「ミステリーハウス」，おもしろい「出世ゲーム」などがあげられます。

④パソコンが持っているキャラを生かして作られたMZ－700用の「三次元カーレース」これはぜひ見てもらいたいものです。春休みは，Dempaマイコンソフトでよく遊び!よく学べ!

回キャンペーン協力店には特製のポスターがかかげてありますよ。

注文書	
帖合書店名	
書名	発売元
部	㈱電波新聞社
注文日　月　日	
注文者住所氏名	

◀電波新聞社発行の雑誌，別冊，テープ等に使えます。

パソコンを使いこなしたい人のための書――

マイコンBASIC講座① 実務応用編

どんなプログラムも、細かく見れば基本的なBASIC言語で組立てられています。身のまわりから選んだテーマを、ステップ・バイ・ステップで解説しながらプログラミングしていきます。応用は読者の自由！ほんとうに役立つ、自分だけのプログラムを組上げてください。

BASICプログラムが組めるようになる！



定価1,300円
(〒300)

電波新聞社出版販売部
東京都品川区東五反田1-11-15 〒141 TEL03-445-6111(大代表)

ラジオからパソコン周辺機器製作まで………「電子工作入門誌」

別冊ラジオの製作

ジュニア電子工作教室

B5判 204ページ・予価1,300円 送料250円

全国書店で絶賛発売中!! No.3

2色刷りの見やすい実体図入りで、やさしく内容を解説しています。だれでも手軽にチャレンジでき、低予算で製作できます。

特に、パソコンのゲーム・プログラムにあきたキミに、パソコンの活用範囲を広げる〝パソコン活用周辺機器〟の製作記事を掲載しました。

おもな内容

★パソコン周辺機器の製作
　ロード&セーブ・モニタ
　風呂水位監視システム
　オシロスコープ
　ゴキブリ撃退システム
★ゲーム機器の製作
　光線銃用ターゲット
　エレキルーレット
　うそ発見器
★ラジオの製作
　TVコンバータ
　高感度ラジオ
　短波コンバータ
★アマチュア無線機器の製作
★サウンド機器の製作
★測定器の製作
　磁気検知器
　乾電池チェッカ
★実用機器の製作
　インターホン
　防犯用ブザー
　音成合成マシン
　電源器



おもとめは、全国書店、または当社出版販売部へどうぞ!

㈱電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03(445)6111　振替 東京5-51961

テクノ時代のエレクトロニクス誌

月刊「ラジオの製作」はエレクトロニクス・ホビーのあらゆる分野をわかりやすく解説している入門誌です。ソフトとハード両面の知識を幅広く得られる、最新の情報を毎号掲載しています。

月刊 ラジオの製作

3月号絶賛発売中

定価600円

●**特集**：アマチュア無線用ポケトラ活用法
●**特別企画**：航空無線のみりょくをさぐる
●**オーディオ企画**：ヘッドホン・ステレオ・テクニック
●**新連載**：マイコン早わかり道場／投稿ソフトはMZ-700／JR-200／PC-6001用を紹介
●**製作記事**：▶APPLEII, MZ-80KCE, PC-8001対応I/Oボード▶VIC-1001用オーディオ・タイマ・インターフェース▶FM7/8用フロント・インターフェース▶光りリモコン …… 他

バック・ナンバー・マイコン関連記事一覧表！

号数	タイトル	価格
82年1	Z80マイコン製作　その①	650円
〃 2	Z80マイコン製作　その②	650円
〃 3	Z80マイコン製作　その③	650円
〃 4	Z80マイコン製作　その④	650円
〃 3	Z80マイコンキットND80Zの製作	650円
〃 4	ロードセーブ用波型整形器	650円
〃 5	PC-6001用ジョイスティック	650円
〃 5	ロードセーブモニタ	650円
〃 6	PC-6001風呂水位チェック	600円
〃 7	PC-8001用デジタル電圧／オシロ／ジョイスティック	600円
〃 7	PC-6001用早押し判定マシン	600円
〃 8	PC-8001用温度自動記録測定システム	650円
〃 8	PC-6001用ゴキブリげきたいシステム	650円
〃 9	PC-8001用4CH温度自動記録測定システム	600円
〃 9	ロードセーブ用マイコンセンター	600円
〃 10	マイコンTVI用フィルタ	600円
〃 10	PC-6001ナワトビ・カウンタ	600円
〃 10	PC-6001フィーリング・カップル5×5	600円
〃 11	PC-8001／8801TV用インターフェース	630円
〃 11	JR／VIC／BMなど用RFコンバータ	630円
〃 11	PC用4CH　ミュージック・ボックス	630円
〃 12	PC／L3／FM8／パソピアなど用タイマ	650円
〃 12	オールパソコン用3和音シンセ	650円
〃 12	MZ-KC／1200用フロント・インターフェース	650円
〃 12	ビートのでないUHF用コンバータ	650円
83年1	PC-6001用空中文字イルミネーション	630円
〃 1	PC-8001用フロント・インターフェース	630円
〃 1	MZ-1200にLEDを追加	630円
〃 1	PC／FM8／L3など用RFビデオコンバータ	630円
〃 1	PC-8001に音楽機能を追加	630円
〃 2	4ビットマイコン内蔵ウィークリー・タイマー	600円
〃 2	オールパソコン用8チャンネル・ジョイスティック	600円
〃 2	PC-6001／6012用フロント・インターフェース	600円



すぐ、つかえます、入門用(ベーシック)。

●世界中で評価の高いBASICプログラミング・マニュアル(手引書)は、まったくはじめての方でも短時間で確実にマスターできるすぐれた内容を誇っています。●間違った入力をするとその場でそれを発見し、間違いの箇所をあなたに知らせる構文エラーチェック機能が学習を早めます。●命令語(たとえばINPUT)をワン・キー(Iと押すだけ)でタイプインできるイージーオペレーションです。●ディスプレイは家庭用TV(UHF33ch)。外部メモリは一般のカセットテープレコーダを使います。●上達にあわせてオプションの16K RAMパック、ZXプリンタでシステム・アップできます。

家庭用TVだけご用意ください。必要な付属品はすべてこの価格にふくまれています。

シンクレア ZX81

付属品:BASICプログラミング・マニュアル、ACアダプタ、TV接続ケーブル、カセットテープレコーダ接続ケーブル

¥38,700

英国シンクレア社製 ●おもな仕様●CPU:Z80A●ROM:8K BASICインタープリタ●RAM:1K(16Kに拡張可)●キーワード入力方式●構文エラーチェック機能●TVモジュレータ内蔵●カセットインターフェイス内蔵●浮動小数点演算BASIC●数値範囲:$\pm 10^{\pm 38}$●数値精度:$9\frac{1}{2}$桁●関数計算機能●疑似グラフィック:20個●エクスプレッション・エバリュエータ●多次元変数配列 **オプション**●16K RAMパック/¥19,800/ZX81後部に差し込み、プログラムやデータの記憶容量を16倍に拡張します。●ZXプリンタ/¥34,800/ZX81に接続する1行32文字のプリンタ。グラフィック表示やスクリーン・コピーもできます。**ソフトウェア**●三井物産電子販売㈱まで直接お問い合わせください。

■お求めは三井ダイレクトサービスで……………

英国シンクレア社の"シンクレアZX81"は、選びぬかれた商品をご家庭へ直接お届けする三井ダイレクトサービスでお求めください。資料のご請求、あるいはご注文は資料請求券を切り取り郵便葉書の裏面に貼って、三井ダイレクトサービス係宛へご郵送ください。おりかえし、"シンクレアZX81"のくわしいカタログと、ご注文申込書をお送りいたします。

オプション



●16K RAMパック ¥19,800



●ZXプリンタ ¥34,800

●ご注文、資料・カタログなどのお問い合わせ、三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係
TEL03-502-0803~4 〒105東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル)
●技術に関するお問い合わせ㈱エルサポートネットワーク シンクレア技術サポート係
TEL03-553-5954 〒104東京都中央区新富町1-11-7(ミツヤ第3ビル)

シンクレアZX81は全国次の書店でもお求めいただけます。●北海道/三省堂書店札幌店駅前プラザ東急011-212-2507-10 旭川店西武B館0166-26-2631(代) ●青森/成田本店青森市新町0177-23-2431 ●岩手/第一書店盛岡市大通0196-53-3355 ●宮城/高山書店本店仙台市一番町0222-63-1511(代) ●茨城/川又書店水戸駅前店0292-31-0102 ●千葉/三省堂書店 西船橋店駅前プラザ0474-34-3111-2 ●東京/三省堂書店 神田本店駿河台下03-233-3312~15(代) 池袋店池袋パルコ03-987-0511-3 高田馬場店BIG BOX03-208-7841-2 新宿店小田急スカイタウン03-343-4871-3 渋谷店東急文化会館03-407-4545-7 自由が丘店東急プラザ03-718-2108-9 大井店阪急百貨店03-775-1111(大) 三鷹店三鷹センター0422-44-4904 調布店ロイヤルプラザ0424-87-6632 ●愛知/三省堂書店 名古屋店名古屋ターミナルビル052-562-0077-9 ●京都/オーム社書店 河原町店河原町四条上ル075-221-0280 ●大阪/旭屋書店本店北区曽根崎 06-313-1191(大) なんば店なんばCITY B6 06-644-2551(代) アベノ店阿倍野筋近鉄百貨店前06-631-6051(代) 高槻店グリーンプラザ高槻1号館0726-81-6022(代) ●香川/宮脇書店本店高松市丸亀町0878-51-3734(代) ●愛媛/明屋書店松山本店松山市銀天街0899-41-4141(代) ●山口/京屋書店宇部市松島町0836-31-2323 ●福岡/福岡金文堂 各チェーン店問合せ代表092-781-2581 本店福岡市北通り新天町092-741-2106(代) デイトス店駅新幹線商店街内デイトス092-451-6175(代) 天神地下街店レジャーの街092-751-1166 大橋駅店西鉄大橋駅名店街092-511-2311 ●大分/明屋書店大分本店大分市中央町0975-32-4343 ●鹿児島/旭屋書店鹿児島丸屋店丸屋百貨店6F0972-25-2111(代) ●兵庫/神戸ジュンク堂書店サンパル店三の宮サンパル3F 078-252-0777 ●神奈川/鎌倉島森書店鎌倉駅前0467-22-0266

一周年記念 謝恩セール

入門するなら、いま、チャンス。

世界最大の販売台数を誇るパーソナルコンピュータ"シンクレアZX81"が日本に登場したのは昨年11月。おかげさまでこの一年間で、その経済性と機能性にビギナーを含む多くのマイコンファンの支持をいただきました。感謝と、今後ますますのご愛顧を願う気持をこめて、謝恩セールを開催します。

期間中 '82 12/1~'83 2/28 に限り、特別価格でお求めいただけます。

※書店でも特別価格でお求めいただけます。



シンクレアZX81
特別価格
¥29,800



16K RAMパック
¥19,800



ZXプリンタ
特別価格
¥29,800

オリジナル ソフトウェアブック
シンクレアZX81、16K RAMパック、ZXプリンタのいずれかをお買い上げの方にもれなくプレゼント。

販売元 三井物産電子販売株式会社 輸入元 三井物産株式会社 技術サポート 株式会社エルサポートネットワーク

資料請求券
BUB08

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI



成長するパソコン

ベーシックマスターJr. HINT MB-6885 ¥89,800

カラーディスプレイ……………C14-1180 ¥98,000

くらしを豊かに… HINT 日立新技術

走れ、TURBO感覚。Jr.

カセットレコーダーによるデーター処理速度を一段とアップ。
学習、ゲーム、健康管理…Jr.ならTURBO感覚で即パソコン体験!

—生活と技術をむすぶ—

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価300円(送料70円) 雑誌18361-3

マイコンBASICマガジン第二巻第三号通巻九号 昭和五十八年二月二十五日印刷 昭和五十八年三月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十七年六月二十二日国鉄首都特別扱承認雑誌第六二六七号